

**Karlova univerzita  
Pedagogická fakulta  
Katedra tělesné výchovy a sportu**

**Bakalářská práce**

**Uplatnění zážitkových volnočasových aktivit u  
dětí staršího školního věku**

**Applying adventure leisure activities for school age children**

**Antonín Kanta**

Vedoucí bakalářské práce:  
PaedDr. Marie Hronzová

Autor:  
Antonín Kanta

2017

## Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářskou práci na téma  
**„Využití zážitkových volnočasových aktivit  
u dětí staršího školního věku“**  
jsem vypracoval samostatně, pod vedením  
PaedDr. Marie Hronzové.  
Veškerou použitou literaturu a podklady pro  
tuto práci uvádím v přiloženém seznamu  
literatury.

V Praze dne .....

Podpis autora

## **Poděkování**

Chtěl bych poděkovat za inspiraci,  
podnětné rady a podporu

**PaedDr. Marii Hronzové**

z Katedry tělesné výchovy a sportu na  
Pedagogické fakultě UK

Jméno a příjmení autora: Antonín Kanta  
Název bakalářské práce: Uplatnění zážitkových volnočasových aktivit u dětí staršího školního věku  
Název práce v angličtině: Applying adventure leisure activities for school age children  
Katedra: tělesné výchovy a sportu  
Vedoucí bakalářské práce: PaedDr. Marie Hronzová  
Rok obhajoby: 2017

## **Anotace**

Tato práce nabízí náhled do problematiky zážitkové pedagogiky s vysvětlením klíčových pojmů. Dále v ní naleznete postoje nejvýznamnějších českých autorů her pro mládež k tvorbě a realizaci her. Pravidla, kterými by se člověk měl řídit při organizaci a tvorbě nových, ale i známých her a aktivit. Autor také předkládá způsob, jak připravit a zrealizovat pobyt v přírodě pro děti staršího školního věku. V neposlední řadě popisuje vlastní výzkum vlivu volnočasových outdoorových aktivit na děti staršího školního věku s využitím zážitkové pedagogiky a vytvořený výukový program zaměřený na pobyt v přírodě pro stejnou věkovou kategorii.

## **Annotation**

This thesis offers a look into the problematics of experience pedagogy with the explanation of key words. You can also find the attitudes of the most significant Czech authors of games for the young for the creation and realisation of games. The rules which one should follow while he is organising and creating new or already known games and activities. The author is describing a way how to prepare and carry out a visit to the nature for school age children. Last but not least he depicts his own research of the influence of outdoor leisure activities on school age children while using experience pedagogy and created educational program focused on staying in nature for the same age category.

## **Klíčová slova**

děti staršího školního věku, pohybové dovednosti, volnočasové aktivity, hry a pobyt v přírodě, zážitková pedagogika

## **Keywords**

school age children, motoric skills, leisure activities, games and outdoor activities, experience pedagogy

## Obsah

1	Cíle a problémy .....	9
1.1	Cíl .....	9
1.2	Formulace problému .....	9
1.3	Výzkumné otázky.....	9
2	Teoretická část .....	9
2.1	Zážitková pedagogika .....	9
2.1.1	Prožitek, zážitek a zkušenost .....	10
2.1.2	Flow fenomén.....	10
2.2	Tvůrci volnočasových outdoorových her a aktivit pro mládež.....	11
2.2.1	Obecná charakteristika herních autorů M. Zapletala, J. Neumana a J. Hrkala.....	11
2.2.2	Porovnání her a postojů českých autorů .....	12
2.3	Jak vytvořit hru a pobyt v přírodě .....	15
2.3.1	Tvorba hry.....	15
2.3.2	Samotná realizace .....	16
2.3.3	Pobyt v přírodě.....	17
3	Praktická část.....	20
3.1	Hypotézy.....	20
3.2	Metody práce .....	20
3.3	Postup práce.....	21
3.4	Výsledková část .....	23
3.4.1	Práce s mapou a buzolou .....	23
3.4.2	Přespání v přírodě a rozdělání ohně.....	26
3.4.3	Zlepšení po víkendovém kurzu .....	29
3.4.4	Sebedůvěra během šetření .....	33
3.4.5	Vývoj správných odpovědí v celém šetření .....	37
4	Diskuze.....	40
5	Závěry .....	43
	Zdroje .....	44
	Seznam grafů .....	45
	Seznam příloh.....	46
	Přílohy.....	47
	Příloha č. 1: Graf pro Flow fenomén .....	47
	Příloha č. 2: použitý dotazník .....	47
	Příloha č. 3: Program použitý v praktické části .....	54
	Užívané pojmy u herních aktivit .....	54

Výukový program .....	54
Víkendový pobyt.....	59

## **ÚVOD**

Od osmi let chodím do turistického oddílu a od čtrnácti jsem se zde angažoval jako instruktor, posléze i jako vedoucí. Během své praxe jsem zažil velké množství her a aktivit spojených s pobytem v přírodě. Účastnil jsem se od nejjednodušších her pro malé děti až po složité zážitkové programy tvořené pro dospělé účastníky během táborů. Většina těchto aktivit byla inspirována knihami, které sepsala Prázdninová škola Lipnice, jež se zabývá zážitkovou pedagogikou u nás již od roku 1977. Zde jsem se poprvé setkal s komplexním programem na rozvoj osobnosti, dovedností a mezilidské spolupráce. V té době jsem však nebyl schopen realizace vlastních projektů na úrovni, kterou vyžaduje propracovanost a celistvost takovýchto aktivit. Zájem o tuto problematiku u mě prohloubila příležitost poprvé vytvořit vlastní celotáborovou hru. Od té doby jednou za čas dostávám v oddíle možnost takovéto rozsáhlejší programy dělat. Zkušenosti a znalosti získané v tomto oboru a při práci s dětmi bych chtěl využít během tohoto výzkumu.

Zmínky o zážitkové pedagogice vyplývají již z učení J. A. Komenského, který psal pro své žáky divadelní hry v latinském jazyce, oni je sami inscenovali a tím zvětšovali svoji slovní zásobu a zdokonalovali své gramatické poznatky v daném jazyce. Tato metoda byla na tu dobu velmi pokroková a dokazuje, že učení prožitkem není záležitostí pouze posledních pár let. Způsob, kterým dnes nahlížíme na tuto problematiku, nám nabízí mnohá využití a dokazuje, že to, co si člověk vyzkouší a zažije, se mu do paměti vepisuje hlouběji než znalosti memorované.

V poslední době roste ve společnosti zájem o zážitkovou pedagogiku, která se zabývá nejen pedagogikou, ale také volnočasovými aktivitami, jako jsou zájmové kroužky, pobyty v přírodě, uskupení zabývající se adrenalinovými i jinými sporty, tábory, zotavovací pobyty a v neposlední řadě stále populárnější únikové hry. Je to díky zvyšující se poptávce po aktivitách s větším prožitkem. Čím dál častěji se můžeme setkat v životě i s pojmem teambuilding zejména v zaměstnání díky jeho vlivu na zkvalitnění pracovního výkonu, který závisí na zlepšení mezilidských vztahů na pracovišti a kooperaci jedinců. Nesmím ale zapomenout ani na školní prostředí, kde se nově příchozí třídy seznamují na adaptačních kurzech kvůli navození správné atmosféry v kolektivu nebo kvůli prevenci sociálněpatologických jevů. Jsou případy, kdy si adaptační kurzy organizuje přímo škola, má ale také možnost najmout si na to profesionální agenturu zabývající se touto problematikou.

Zážitková pedagogika je jedním z moderních způsobů výuky. Pro jednotlivce ovšem není snadné prosadit inovace do vzdělávání, je to často způsobené konzervativním jednáním škol a jejich představitelů. V dnešním školství však celosvětový trend hovoří pro inovativní metody výuky. Snaha o co nejefektivnější využití procesu učení nás nutí zdokonalovat metodické postupy a vytvářet nové koncepty studia. Hovoříme o alternativních konceptech vzdělávání.

V teoretické části této práce vás seznámím se základními pojmy zážitkové pedagogiky, představím pohledy významných českých autorů, kteří se zabývají problematikou her a zážitkové pedagogiky, a shrnu nejdůležitější zásady tvorby hry a pobytu v přírodě. V praktické části vytvořím zážitkový volnočasový program, ve kterém využiji základní teorii, metody a prostředky zážitkové pedagogiky a vzájemné propojení mezi zážitkem a hrou. Tento program je zaměřený na zdokonalení dětí staršího školního věku ve třech teoretických oblastech, dále pohybových dovednostech, a to prostřednictvím hry a pobytu v přírodě. V této práci se snažím u účastníků propojit získané teoretické znalosti s jejich praktickým využitím v terénu.



# **1 Cíle a problémy**

## **1.1 Cíl**

Vytvoření volnočasového programu zaměřeného na pobyt a pohyb v přírodě, ověření jeho účinnosti u dětí staršího školního věku.

## **1.2 Formulace problému**

Je možné zážitkovým programem pozitivně ovlivnit výchovné a vzdělávací složky osobnosti u dětí staršího školního věku.?

## **1.3 Výzkumné otázky**

Pro tuto práci jsme si stanovili tyto výzkumné otázky, na které budeme odpovídat kvalitativními údaji vyplývajícími z celého výzkumu. Výsledky naleznete v praktické části.

- 1) Zlepšila se dětem orientace a schopnost práce s buzolou v přírodě?
- 2) Dokáží děti rozdělat v přírodě bezpečný oheň a přespat?
- 3) Víkendový pobyt bude efektivnější na rozšíření znalostí a dovedností než dvouměsíční program?
- 4) Dosáhnou děti vyššího sebevědomí u dovedností po absolvování programu?
- 5) Jaký vliv budou mít pravidelné dvouměsíční aktivity na úspěšnost dětí při dotazníkovém šetření a pozorování?
- 6) Sníží třítydenní přestávka znalosti a dovednosti skupiny?

# **2 Teoretická část**

## **2.1 Zážitková pedagogika**

Zážitková pedagogika dnes stále není zcela definovaným oborem v pedagogice, tak na to pohlíží i odborná komunita. Snaha o vymezení zdrojů a specifík v posledních letech vzrůstá a - „bouřlivě se rozvíjí v praxi“ Jirásek (2005, str. 203). Zážitková pedagogika je výchovným prostředkem pro dosahování různých cílů s velkou variabilitou, týká se prostředí (školní i mimoškolní, přírodní i kulturní), prostředků (her, modelových situací, dramatických dělen, výzvoových situací zaměřených na psychickou i fyzickou zdatnost, diskuzí a aktivit zaměřených na týmovou spolupráci) a v neposlední řadě i sociálních skupin (diferenciovaných věkem, profesním postavením a sociálním statusem).

Běžně se setkáváme s používanými pojmy, jako jsou: pedagogika zážitku, výchova prožitkem, výchova dobrodružstvím, výchova v přírodě, tyto pojmy jsou vzájemně

zaměňovány. Jsou vzájemně propojeny soustředěním na přítomný okamžik použitím hry, přírody, racionality, výzvy a emocí. Jsou konfrontací se sebou samým, prostředím a okolím. Navádí na autenticitu okamžiku a existence a ukazují banalitu konzumní společnosti.

#### 2.1.1 Prožitek, zážitek a zkušenost

Zásadní pojmy, jimiž se musíme zabývat: prožitek, zážitek a zkušenost, které podle Hartla jsou „hlavním a prvotním zdrojem poznatků člověka o světě, vznikajícím během jeho praktické činnosti“. Hartl (2000, str. 703)

**Prožitek** je intenzivně subjektivně zabarvené vnímání aktuálního, většinou neobvyklého okamžiku. Je to psychologický pojem pro vnitřní rozpoložení ovlivněné vnímáním, myšlením a představivostí, který pro svou jedinečnost je nezapomenutelným, nepřenositelným a stává se duševním bohatstvím jediného člověka.

**Zážitek** lze brát jako přesah do minulosti (byl již prožit), dosáhl svého cíle a stává se ucelenou paměťovou stopou, ve které je možné se vrátit k původnímu prožitku ve vzpomínkách s možností reflexe a analýzy. Teprve takto zpracovaný prožitek se stává zážitkem.

**Zkušenost** vnímáme jako zážitek, který byl vyhodnocen a uchován v paměti jedince. Životní zkušenost (jež je cílem zážitkové pedagogiky) nepramení pouze z prožitku, ale získává se rovněž přebíráním ze sekundárních zdrojů: prožitky druhých, četba, audiovizuální zprostředkování aj. Je podstatným prvkem učení, můžeme hovořit i o učení zkušeností. Uvědomělý proces vyhodnocování, který propojuje předchozí silné zážitky (jak pozitivní, tak i negativní) a budoucí jednání daného člověka. V rámci zážitkové pedagogiky nepracujeme se všemi zkušenostmi, jelikož všechny nemají ten správný pedagogický záměr. Proto jedna z nejdůležitějších věcí, která je při této činnosti zásadní, je správným způsobem směřovat návaznost zkušeností tak, aby to mělo neoptimálnější dopad na jedince.

Zajímavostí je, že z dřívějších překladů anglicky psané odborné literatury vyplývá pro toto odvětví spíše název „zkušenostní výchova“ než „zážitková pedagogika“. Tato záměna není zcela překvapivá, jelikož z koncepce tohoto odvětví nevyplývá přesné ohraničení mezi pojmy „zážitek“ a „zkušenost“.

#### 2.1.2 Flow fenomén

Základním pojmem je „flow“ – „plynutí, proudění“, jehož původ je od maďarského psychologa Mihalyho Csikszentmihalyho. Proudění je stav, při kterém se ideálně zapojují emoce pro dané aktivity. Pozornost je soustředěna na konstruktivní řešení aktuální

problematiky s motivačními pocity navozujícími až mírný stav extáze. Ve správně navozeném stavu se jedinec snadno vyrovnává i s normálně velmi obtížnými úkoly a je schopen překonávat i sám své domnělé hranice.

Navození tohoto stavu je velmi obtížné. Nastává ve chvíli, kdy aktivita zaměstnává všechny schopnosti člověka. Pokud jsou aktivity příliš jednoduché, jedinec se nudí. Jsou-li aktivity příliš náročné, jedinec propadá do stavů úzkosti. Plynutí nastává ve chvíli, kdy program je vyvážený mezi hrou a učením, výzvou a náročností, zapojením sebe jako jedince a propojení v kolektivu, neboli je nutné najít střední cestu. (Příloha č. 1)

## **2.2 Tvůrci volnočasových outdoorových her a aktivit pro mládež**

Hra je stará jako lidstvo samo. V některých etapách dějin byla považována za něco nežádoucího. Únik před skutečným světem. V dnešní době získává větší podporu. Každý národ má svůj specifický postoj k hrám. V Čechách každé dítě někdy od svých rodičů slyšelo: „Přestaň si hrát a začni dělat něco užitečného.“ Abychom překonali zažitá stereotypy, čeká nás dlouhá cesta. S rozvojem volného času se herní kultura posouvá stále dál, stačí se podívat na deskové hry od českých autorů, které sbírají mnohá ocenění i v zahraničí.

Každý člověk má svůj specifický postoj k hrám. Všichni se během života s hrou setkají formou dětských her, táborových aktivit, karetních či deskových her, únikem do počítačové reality, nebo dnes moderním geocachingem. K nejznámějším českým autorům, kteří ovlivnili pohled na herní činnost, patří Miloš Zapletal, Jan Neuman, Jan Hrkál a další.

### **2.2.1 Obecná charakteristika herních autorů M. Zapletala, J. Neumana a J. Hrkála**

K pochopení postojů autorů musíme znát okolnosti, za kterých vznikaly. Z tohoto důvodu jsem do této kapitoly zařadil i obecné charakteristiky autorů.

Miloš Zapletal je český spisovatel pro mládež, skautský vedoucí, spolupracovník a pokračovatel Jaroslava Foglara. Jeho čtyřdílná Velká encyklopedie her je sborníkem z celého světa. Je pomocníkem volnočasových pedagogů, ale i učitelů tělesné výchovy. Zapletal se zabývá sběrem, tříděním a aplikací her a aktivit dětí. Typické pro jeho práci jsou například tradiční (národní) hry, tento pojem zavádí v knize Hry ve městě a na vsi, kde vývoj her definoval takto: „Všechny dohromady se podobají věčně zelenému stromu, na němž některé větvičky usychají a opadávají, jiné raší a rozvíjejí se.“ Zapletal (1988, str.9).

Jan Neuman je významným propagátorem her a cvičení v přírodě. Je pedagogem nejen na Katedře sportů v přírodě na Fakultě tělesné výchovy a sportu při Univerzitě Karlově, ale také na Palestře. Vědecky nahlíží na hru a všechny aspekty, které ji ovlivňují. Jako je historie,

pedagogika, psychologie, ale i nejnovější trendy, například plynutí, kterému jsem se věnoval v předchozí kapitole. Neuman se ve svých dílech nezabývá pouze hrou, ale zaměřuje se na pobyt v přírodě, turistiku. „Dávám přednost hrám a cvičením, které akceptují prožitek, chvíle radosti, zábavy a pohody. Podporuji tendence výchovných aplikací, ve kterých jsou hry a cvičení cennými prostředky k získání nových prožitků a zkušeností se silným formativním účinkem na člověka a rozvoj jeho potenciálu.“ Neuman (2000, str. 13).

Jan Hrkál je jedním ze spoluautorů Prázdninové školy Lipnice, která nabízí veřejnosti vícedenní zážitkové kurzy v přírodě. Napsal jednu z knih série Zlatý fond her, která obohacuje herní repertoáry táborů o složitější a propracovanější hry, na kterých spolupracovali pedagogové, psychologové i jinak zaměření odborníci. „Pojem hra (pomocí něhož všechny aktivity z nejrůznějších oblastí života sjednocujeme) ztrácí jasné okraje, jimiž bychom mohli hraní striktně definovat.“ Hrkál (2002, str.15).

### 2.2.2 Porovnání her a postojů českých autorů

Tito autoři se vzájemně ovlivňují. Hovoří o hře od počátku lidské historie, spojitosti s kulty, náboženstvím a obřady, podobnosti her a rituálů. Neuman tuto myšlenku rozšiřuje o podobnost vývoje lidstva a vývoje jednotlivce ve hře se stejnou časovou posloupností (2000).

Všichni se ztotožňují s myšlenkou starořeckého pohledu na hry jako agon, alea, vertigo, mimikry. Například Neuman (2000) říká, že hra přináší buďto útok, únik, srovnání, změnu, důvěru a vliv náhody, nebo může propojovat několik z těchto aspektů.

Zapletal, Neuman i Hrkál považují hru za spontánní procvičování instinktů usnadňující růst a měnící jednotvárnou činnost v zábavu vedoucí k získávání životních zkušeností. Tím dochází k nevědomému tréninku reakcí při nových a neznámých situacích hrou. Zdůrazňují dobrovolnost veškerých aktivit, a proto je nutné zaujmout účastníky. Hra uvolňuje přebytkovou energii (Zapletal, 1985). Neuman (2000) a Hrkál (2002) s tím souhlasí a rozšiřují myšlenku o kompenzaci pasivních vjemů. Výchovně působí na celou lidskou osobnost, jak na složku fyzickou (síla, rychlost, vytrvalost, obratnost a celkově na nervosvalovou koordinaci), tak i na složku psychickou (morální, volní, sociální, odvahu, aj...). Za důležitou považují znalost účastníků hry nejen mezi sebou, ale také vzhledem k organizátorům, aby mezi nimi mohla panovat vzájemná důvěra. Obtížnost i terén by měly odpovídat schopnostem soutěžících. Za zásadní také považují řazení všech aktivit v logickém sledu.

Výběr správných her pro danou příležitost, terén, skupinu. Zapletal (1986) tomu nechává volnější průběh a spoléhá na zkušenosti pořadatele. Neuman (2000) a Hrkál (2002) si naopak předem vytváří promyšlený scénář. Všichni společně zastávají názor, že pravidla musí být

vždy co nejstručnější, jasná a neměnná. Po vysvětlení pravidel je vždy prostor na dotazy. U jednoduchých her je jejich znění dobré pro lepší motivaci skupiny zasadit do příběhu. U složitějších her Neuman (2000) a Hrkal (2002) doporučují dát pravidla předem k nastudování v papírové nebo jiné formě. Hrkal oproti ostatním umožňuje změny v pravidlech, ale pouze v případě, že jsou předem ohlášeny. Zapletal a Hrkal porušení pravidel řeší okamžitou nápravou. Neuman se k této problematice vrací až po ukončení hry.

Zapletal se ve svých dílech věnuje přirozeným hrám, v menší míře hrám umělým. Zaměřuje se na hry pro děti od nejútlejšího věku, přesto popisuje i velké hry na profesionální úrovni jako například fotbal. To Neuman a Hrkal využívají převážně her umělých, které byly vytvořeny za jasným účelem „práce s lidskou osobností“. Neumanovy hry jsou tvořeny pro všechny věkové kategorie. U Hrkala se jedná o zaměření na mládež starší patnácti let, ale i na dospělé účastníky. K tomu se váže složitost her a jejich příprava. U Zapletalových her většinou není nutná složitá příprava, vše se řeší operativně na místě, předem je nutné zajistit pouze pro hru potřebný materiál. To Neuman i Hrkal si vytvoří scénář. Při jeho tvorbě je důležité se zamyslet nad tím, proč a jaké hry chceme hrát, dále nad skladbou jednotlivých aktivit, jejich zahájením, ukončením, a tedy i délkou. Dále se při vzniku herního scénáře zaměřují na prostředí, ve kterém by bylo vhodné takovou aktivitu realizovat. Možné krizové situace, které mohou nastat, a jejich řešení. V neposlední řadě také bodování jednotlivých činností, které umožní závěrečné vyhodnocení. Hrkal (2002, str.21) říká, že je dobré jednotlivé prvky předem vyzkoušet, aby bylo jasné, jaké aspekty nám mohou ovlivnit hru, ale také ověřit, jestli je hra dostatečně připravena.

Každý se snaží působit jinak na své svěřence. Zapletal klade důraz na osobu vedoucího, fair play, morální výchovu mládeže a důslednost v jejím vedení, okamžité potírání podvádění a nevráživosti mezi dětmi. Tvrdí, že důsledným vedením děti po čase budou samy schopny řešit sporné situace smířčí cestou (1985, str. 47-50). Neuman dává prostor pro objevování nejen vlastních hranic, ale také individuálních způsobů řešení, dále prožívání společných dobrodružství, která lidi stmelují a analyzují vlastní osobnost (2001, str. 15). Hrkal (2002) se prostřednictvím her snaží ještě více působit na hlubší složky osobnosti. Ponechává hierarchii skupin a veškerá herní rozhodnutí na svobodné vůli jednotlivých členů tak, aby se projevil osobnosti všech zúčastněných.

Motivace je pro všechny tři autory velice důležitá. Zapletal (1987) ji nazývá libreto, jakýsi příběh, divadlo založené na knižní předloze (boj indiánů proti přistěhovalcům, dobývání vesmíru, cestovatelství). Jako další motivační faktor využívá historii dané hry (hrály ji děti ve starém Egyptě a my se přeneseme mezi ně). Neuman (2000) používá pro motivaci označení

legenda. Navození správné herní atmosféry nechává na schopnostech vedoucího, doporučuje dokreslit legendu například hudbou. Hrkal (2002) k motivaci používá všech dostupných prostředků (kulis, prostředí, zvukových efektů), aby dosáhl reálnosti okamžiku a zapojení všech smyslů. Za vhodné považuje také aktuální náměty (katastrofické scénáře ze současnosti, využívání moderních témat ve společnosti), které mohou být ve společnosti i běžně tabuizované. Účastník si je tak může prožít a zamyslet se nad nimi.

Zakončení hry má přijít vždy v nejlepším, na tom se shodují všichni autoři. Zapletal, Neuman i Hrkal po hře provádí hodnocení, jak dílčích úspěchů, vítězů, ale také celých týmů a všech zúčastněných.

Pro Neumana a Hrkala hraje zásadní roli zpětná vazba neboli reflexe. Slouží ke sdělování prožitků, porovnávání se účastníků mezi sebou, k odůvodnění a vyhodnocení cílů a prostředků. V neposlední řadě staví účastníky do stejné pozice a přináší konstruktivní kritiku.

## 2.3 Jak vytvořit hru a pobyt v přírodě

Pokud nechceme, aby naše volnočasová aktivita byla pouze bezprizorní zabíjení času, musíme jí věnovat velkou pozornost. Velké množství času zabere už samotné vytvoření promyšlené kompozice neboli dramaturgie, což Hrkal shrnuje jako „umění efektivně vybrat a zkombinovat určité programové prostředky k dosažení maximálního vyznění a naplnění předsevzatých cílů.“ (2002, str. 4). Je nutné už předem pečlivě zvážit, jakou atmosféru při hře chceme navodit, jak moc má být fyzicky i psychicky náročná. S tím souvisí, jestli má rozvíjet motoriku, volní schopnosti, sociální citění, kreativitu nebo další a jiné složky osobnosti.

### 2.3.1 Tvorba hry

Jestli chceme připravit nevšední zážitek, je nutné, abychom pracovali s fantazií a opustili zažitý stereotyp hry, tak jak ho známe sami ze školy či sportovního oddílu. Fantazie dětí nezná hranic a je velmi individuální. I ty nejneobvyklejší činnosti (jako například běhání na lyžích po zelené louce) mohou znamenat pro každého z účastníků něco jiného. Chceme-li vytvořit vyváženou hru, která plyne, musíme její přípravě, realizaci, průběhu i vyhodnocení věnovat náležitou pozornost. Přehledný popis jednotlivých faktorů, které plynulost hry ovlivňují, nabízí Jirásek (2002, str. 10-19):

- 1) Kolik dětí se bude účastnit a jaké bude jejich věkové rozmezí - to určuje jejich pohybové dovednosti, a tudíž to, jaká fyzická zátěž bude ideálně odpovídat jejich zapojení. Dalším aspektem s tím souvisejícím je, kolik chlapců a kolik dívek skupinu tvoří, ale také znalost mezilidských vztahů mezi jednotlivými členy.
- 2) Kolik času hře můžeme věnovat - pokud máme několik hodin, zařadíme hru, ve které děti budeme něco učit. V případě, že máme několik desítek minut na to, abychom děti unavili, zařadíme fyzicky náročné aktivity. Když můžeme využít pouze pár minut, než se dodělá večere či se připraví následující program, zahrajeme si hru na odreagování. S časem souvisí také využívání různé denní doby, protože i ta nejjednodušší hra bude mít jiný náboj, když ji budeme hrát za soumraku, než když si ji zahrajeme ve dvě hodiny odpoledne.
- 3) Volba a znalost prostředí - velice důležité je umístění hry v terénu, ale také to, jestli děti prostředí znají. Když ano, nemusíme se bát náročnou hru umístit do těžšího terénu. Máme-li obrovskou louku, je to skvělé prostředí na běhací hry, ve kterých se děti nemusí soustředit na terén a soupeří mezi sebou nebo plní úkoly. Ve skalním prostředí zařadíme hru na orientaci. Například prohledávání bludiště, při kterém si děti musí

mimoděk všimnout i nebezpečnosti prostředí a reagovat na něj. Pokud účastníci neznají terén, přesto chceme běhací hru uskutečnit, musíme hráče velmi pečlivě upozornit na všechna nebezpečná místa (skalní útvar, potok, lom a jiné).

- 4) Dostupné prostředky – od míče, s nímž si děti mohou zahrát fotbal nebo vybíjenou, až po tělocvičnu naplněnou vším, na co si vzpomeneme. Děti ovšem dokážeme zabavit i s minimem vybavení, ale pokud chceme vytvořit záživný program, musíme umět využít vše, k čemu máme přístup.

S přihlédnutím k těmto aspektům si vytyčíme cíl. Hru používáme jako prostředek pro uvědomění a prožití zkušeností (naplnění cílů), které se v normálním životě nedají zažít.

Například orientace v prostoru díky sluchovému vnímání prostřednictvím hry *letadla v mlze* (všichni hráči si zavážou oči šátkem, vedoucí se od nich vzdálí na několik desítek kroků a pak v pětisekundových intervalech krátce píská, družina se k němu postupně blíží, vedena jen hlasem píšťalky). Podobá se to tak trochu způsobu, jak jsou řízena letadla ze základny, zvuk píšťalky zastupuje rádiové signály. Který pilot přistane nejdřív? (To znamená: kdo se první dotkne vedoucího?)“ Zapletal (1985, str. 172).

Další věc, na kterou nesmíme zapomenout, je motivace. Je stejně důležitá jako cíl, protože zapříčiní, zda děti budou chtít hrát vše, co jim připravíme, nebo jen nezáučeně protestovat. Pokud chceme zaujmout děti, musíme zapojit všechny jejich smysly. Proto nesmíme šetřit kulisy nebo kostýmy. Rozdíl je také, jestli se jedná o čtené nebo hrané příběhy. A v neposlední řadě i prostředí nám může pomoci navodit tu správnou atmosféru přispívající ke zvýšení motivace. Jako příklad můžeme zmínit, že pokud tématem hry je středověk, velmi dobré prostředí pro danou hru nalezneme na zřícenině.

Při tvorbě hry nesmíme opomenout ani záložní plán a hlavně samotnou bezpečnost dětí. V případě, že děti posíláme samotné mimo náš dohled, je v dnešní době nutné vybavit je mobilním telefonem a pravidlem, že zapnout by ho měli jen v případě nouze, nebo jim s sebou dáme alespoň mapou širšího okolí s instrukcemi, co dělat v případě nouze.

### 2.3.2 Samotná realizace

V tuto chvíli jsme stvořili hru. Tím však naše práce podle knihy *Zlatý fond her I* nekončí. Na řadě jsou pravidla. Můžeme je účastníkům sdělit písemnou formou nebo ústně. Nejlepší je, když se nám podaří říci vše stručně nebo už prostřednictvím pravidel uvést účastníky do děje. (Budeme hrát hru, při které účastníci sbírají lístečky na území ovládaném nepřátelskými instruktory. Proto dětem začneme říkat: „Dostali jsme se na území ovládané zlou čarodějnici. Avšak je to jediné místo, kde rostou tyto vzácné byliny, a proto musíme alespoň nějaké získat.



Ale pozor, objevují se zde nohsledi zlé čarodějnice atd....“). Po systematickém vysvětlení pravidel se musíme ujistit, zda všichni účastníci vědí, co mají dělat, a zda rozumí opravdu všem pravidlům. V tuto chvíli je čas na dotazy a upřesnění pravidel.

Pokud nemá instruktor určené místo při hře (na stanovišti, jako lovec, průvodce) stává se pozorovatelem. V tu chvíli je jeho úkolem pozorovat soulad pravidel s hráčskými projevy, kontroluje bezpečnost a řešení sporů mezi hráči. Neměl by příliš zasahovat do dění, avšak když už je to nutné, mělo by to být rychlé, sebevědomé a rázné, aby to nenarušilo děj. V případě změn pravidel by měl upozornit účastníky před začátkem samotné hry.

Zakončení hry pouze vyhlášením výsledků není zcela ideální. Měli bychom si uvědomit, že vše, co se ve hře stane, nemusí s hrou skončit. Čím větší je psychická herní zátěž nebo rozpory v pravidlech či mezi hráči, tím více času musíme strávit nad rozbořem hry. Pokud je fyzicky náročná, většinou stačí pouze čas na regeneraci a debaty mezi hráči. Pokud je to ale psychicky náročná hra, je žádoucí udělat reflexi. I na ni je důležité se připravit. A to tak, že si určíme cíle diskuze, připravíme otázky, abychom ji dokázali správně směřovat, a tak zjistili pro nás stěžejní odpovědi, skupinové reakce a osobní pohnutky. Můžeme se pokusit také nastínit jiné možnosti spolupráce a postupy jednotlivců při řešení úkolů a situací, které by příště při hře vedly k lepším výsledkům. Tím vším jim mimo jiné umožníme debatovat o společném dobrodružství. Zvýšíme sebedůvěru jak skupině, tak jednotlivcům v ní. V neposlední řadě bychom měli i my přijmout konstruktivní kritiku (zpětnou vazbu) vedoucí ke zkvalitnění naší práce.

### 2.3.3 Pobyť v přírodě

Při přípravě pobytu v přírodě bychom se měli řídit podobnými zásadami jako při tvorbě her. Je nutné vědět, pro koho jej děláme, jaké bude zázemí a čas, který v přírodě strávíme. Podle toho posléze volíme jednotlivé herní aktivity. I u pobytu v přírodě si vytyčíme cíle, vytvoříme motivační libreto (Zapletal, 1985), zajistíme prostředky pro něj nezbytné. Zjistíme, kolik účastníků, instruktorů a jak starých budeme mít k dispozici. Rozhodneme se, zda je budeme chtít dělit do skupin, či budeme spíše volit hry pro jednotlivce. Chceme-li se častěji věnovat skupinovým hrám, musíme už při vzniku samotných týmů myslet na vyváženost, a to jak z hlediska dovedností, věku, pohlaví, tak počtu členů. Pokud už totiž dopředu víme, že nám v průběhu akce někteří z hráčů budou s předstihem odjíždět, musíme složení naplánovat tak, aby nedošlo k nevyrovnanému počtu hráčů v týmu a tím i znevýhodnění kteréhokoliv z nich.

V případě že vytváříme zážitkový pobyt v přírodě s intenzivním programem (krátkodobý pobyt), nám stačí pouze víkend. Na pomezí krátkodobého a dlouhodobého pobytu bychom mohli mluvit o týdenních adaptačních kurzech. V tomto případě je naším cílem poznání členů kolektivu, což je dlouhodobější záležitost, jelikož za víkend u cizích lidí docílíme nanejvýš nabourání ostychu a zmírnění možných předsudků. Když vytváříme rekreační pobyty (škola v přírodě, tábor), musí to být delší časový úsek v řádu více týdnů. Každá z uvedených akcí může mít i trochu jiný denní režim. Už samotné narušení toho běžného, na který jsme zvyklí, může vést k navození netradičního zážitku. Pokud půjdeme ještě dále, musíme eventuelní spánkový deficit vzniklý ponocováním nebo posunutím budíčku například na třetí hodinu ranní či probuzením účastníků na noční hru, kompenzovat (Jirásek, 2002, str. 14). V případě přespávání v přírodě musíme mít vždy záložní plán, protože velký vliv hraje počasí. Pokud máme k dispozici budovu, je jednoduché zůstat uvnitř a zařadit mokrou variantu (adaptační hry za deště). V lese na to však musí být člověk dobře připraven, buďto plachtami, aby děti spaly v suchu, nebo záložním stavením, do kterého se je v případě nouze možné schovat. Zmínili jsme ubytování v budově i v přírodě, ale je nutné říci ještě jednu důležitou informaci, která platí pro veškeré pobyty a jakékoli naše fungování. Ať se pohybujeme, bydlíme, nebo připravujeme hru v kterémkoli prostředí, měli bychom tato místa opouštět alespoň v takovém stavu, v jakém jsme je viděli poprvé, nebo v lepším.

Dostáváme se již k samotnému programu pobytu v přírodě. Jako první bych zmínil motivaci. Máme několik možností. Můžeme program zaplnit hrami, které na sebe v zásadě nenavazují, ale mají své vlastní příběhy jako například hry „*Aréna*, *Cesta do pravěku*, *Las Vegas*“ Hrkal (2002, str. 37-38, 43-44, 97-98). Další možností jsou hry motivované jedním tématem, ale nenavazující na sebe (Jako motivaci můžeme použít knižní motivy, například „*Den trifidů*“ od Johna Wyndhama, kdy zařadíme hry bez zrakových vjemů, jako různé úkoly pro získání informací na výrobu protijedu z trifidího slizu). Poslední možností je „hra v roli“, tedy přímé prožívání herních okamžiků formou herních postav, uvědomění si sama sebe v širším kontextu prostředí a okolí s možností se spontánně projevit, možnost identifikace v jiných rolích, nebo v určité míře autenticky hrát sama sebe (Žáková, 2009, str. 19).

Řazení her a aktivit v logickém sledu je to, čeho bychom se měli podle Neumana (2000) a Hrkala (2002) snažit dosáhnout. Program musí mít úvod (pro odbourání bariér u kolektivu, který se zprvu nezná, je nutné zařadit nejprve seznamovací hry, poté různé rituální hry na navození atmosféry vtahující do herního světa) a vyvrcholení (dosažení cíle celého pobytu, například získání pokladu). Musíme program vytvořit pestrý. Volíme aktivity tak, abychom zaměstnali stejnou měrou fyzickou i psychickou zátěž, podněcovali kreativitu a zvyšovali

intelekt. Není dobré zapojovat hry se stejným zaměřením hned po sobě například fyzicky náročné hry (turnajové souboje a poté celé odpoledne běhání po lese při bitvě o vlajku), natož stejné herní principy (běhání po lese a sbírání lístečků, běhání po stanovištích a sbírání různobarevných kamínek).

Poslední věc, na kterou nesmíme zapomenout, je organizace celé akce. Pro seznámení s prostředím by se na místo měli pořadatelé podívat dříve než před samotným zahájením pobytu. Příprava programu musí proběhnout na místě předem (Jirásek, 2002). Lepší je, když se na vytváření pobytu podílí všichni instruktoři. Každý z instruktorů musí vědět, jaká bude jeho role a jaké úkony se od něj očekávají. Nezapomínáme na ohlášení našeho pobytu příslušným úřadům.

### **3 Praktická část**

#### **3.1 Hypotézy**

- 1) Při práci s mapou a buzolou se znalosti skupiny zlepší alespoň o 40% po absolvování celého našeho programu.
- 2) Minimálně 95% dětí dokáže po dokončení výukových programů rozdělat oheň a přespát v přírodě.
- 3) Dosažené výsledky dotazováním a pozorováním celé skupiny budou po intenzivním víkendovém kurzu nejméně o 20% vyšší než po pravidelných dvouměsíčních aktivitách.
- 4) Sebevědomí se zvýší minimálně o 30% po ukončení pravidelných dvouměsíčních aktivit a víkendového kurzu.
- 5) Po pravidelných dvouměsíčních aktivitách dosáhne skupina alespoň o 10% více správných odpovědí.
- 6) Třítýdenní pauza způsobí pokles nejméně o 5% všech správných odpovědí v dotazníkovém šetření číslo 4.

#### **3.2 Metody práce**

Pro ověření našich hypotéz využíváme neúplný experiment (bez referenční skupiny). V praktické části naší práce jsme zvolili dotazník k ověření účinnosti našeho projektu. Tento dotazník je rozdělen do tří částí, a to podle témat. V každém tématu jsou tři typy otázek. Jeden typ otázek je zaměřen na sebedůvěru. Druhý typ jsou vědomostní otázky na daná témata a posledním typem jsou otázky z praxe. Každá otázka byla obodována podle počtu správných odpovědí.

Dotazníky budou děti vyplňovat čtyřikrát během celého projektu (využíváme zkratk 1š-první šetření) První dotazování proběhlo již před zahájením celé práce. Poté děti staršího školního věku vyplňovaly dotazníky po absolvování dvouměsíčního výukového programu a před zahájením víkendové akce. Třetí dotazníkové šetření dostaly děti po ukončení víkendového pobytu. Poslední dotazování proběhne 3 týdny po ukončení víkendové akce z důvodu validity dlouhodobě uchovávaných informací. Poté jsme všechna data nashromáždili, zpracovali pomocí tabulkového procesoru do tabulek a výsledných grafů.

Sekundární složkou našeho projektu je nestandardizované, zúčastněné, otevřené pozorování. V průběhu všech aktivit jsme jeho výsledky zaznamenávali. Postřehy, informace

a domněnky získané pozorováním nám posloužily k objektivnějšímu vyhodnocení účinnosti námi vytvořeného programu. Výsledky jsme popsali na konci každého oddílu.

### 3.3 Postup práce

V praktické části vyhodnocujeme účinnost našeho projektu zaměřeného na volnočasové outdoorové aktivity pro děti staršího školního věku, který je rozvržený do dvou výukových celků. První je dvoutýdenní program v týdenních intervalech v rámci oddílových schůzek. Druhý je intenzivní program na víkendovém pobytu. Při obou výukových celcích jsme využívali hry zaměřené na mapování, pobyt v přírodě a tábornické dovednosti. Inspiraci jsem čerpal převážně z děl Zapletala (1985), Hrkala (2002) a Neumana (2000). Veškeré aktivity jsou rozepsány v příloze. Po ukončení programů měla skupina třítydenní pauzu, po které jsme ověřovali dlouhodobě uchované informace.

Určili jsme si cíl této práce zábavnou a edukativní formou působit na děti staršího školního věku ve volném čase. Zaměřujeme se na oblast výchovy v přírodě. Zážitky se snažíme prohloubit znalosti, dovednosti a sebedůvěru jak jednotlivců, tak skupiny.

Zvolili jsme si témata práce. Prvním tématem bylo mapování, pro orientaci v přírodě pomocí mapy, buzoly a přírodnin. Druhým tématem je pobyt v přírodě, táboření, bezpečné zacházení s ohněm v přírodě a použití vhodného vybavení. Třetím tématem jsou tábornické dovednosti, používání lan, Morseovy abecedy.

Další částí bylo vytvoření dotazníku, který je hlavní zdrojem našich získaných údajů. Dotazování proběhne celkově čtyřikrát v průběhu celého výzkumu. Krátké kvízy před začátkem každotýdenní schůzky nám sloužily k připomenutí programu z minulé schůzky a ověření toho, co si děti zapamatovaly. V průběhu všech programů jsme zaznamenávali informace z pozorování. Poté jsme všechna data nashromáždili a zpracovali pomocí tabulkového procesoru do tabulek a výsledných grafů a statistickými metodami je dále zpracovávali.

Následoval průběžný dvoutýdenní program s krátkými kvízy. Celkově to bylo 8 aktivit, které byly v časovém rozmezí 20 min. až 60 min. Na každé z témat mapování a pobyt v přírodě byly 3 aktivity a na tábornické dovednosti pouze 2. Celé to proběhlo v časovém úseku dva měsíce. Aktivity jsou zapsány v příloze.

Příprava víkendového pobytu byla nejnáročnější záležitostí. Byl vytvořen scénář aktivit, které jsou vypsány níže v příloze. Na 9 účastníků připadalo 5 pořadatelů, kteří byli předem seznámeni s celým harmonogramem. Pobyt se odehrával v lesích v okolí hradu Jenčov v blízkosti města Nižbor. Vše bylo domluveno se spolkem hradu Jenčov. Využili jsme

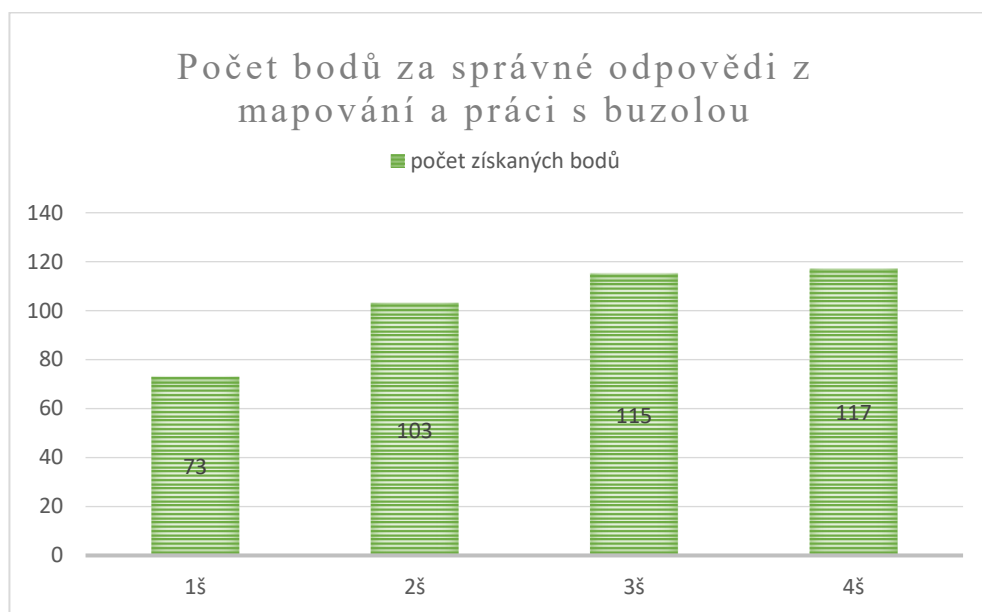
vlakovou a autobusovou dopravu i auto pro dopravu materiálu. Víkendový pobyt byl vytvořen jako hra odehrávající se v reálném čase od pátečního odpoledne do nedělního poledne. Poté jsme s dětmi udělali zpětnou vazbu a v odpoledních hodinách jsme se vrátili zpět do Prahy.

Výběrová skupina byla z dětí docházejících každý týden na schůzky oddílu 188. PS T.O. Bobříci. Děti byly ve věkovém rozmezí 10 až 14 let z několika základních škol a víceletého gymnázia. Celkový počet dětí byl 13, a to 11 chlapců a 2 dívky. Každé dítě se účastnilo alespoň 2 dotazníkových šetření. Všichni se účastnili dvouměsíčního programu v rámci schůzek zmíněného oddílu. Pouze 9 účastníků, a to výhradně chlapců, bylo na víkendovém soustředění v přírodě. Se všemi dětmi stále spolupracuji ve zmíněném oddíle.

### 3.4 Výsledková část

#### 3.4.1 Práce s mapou a buzolou

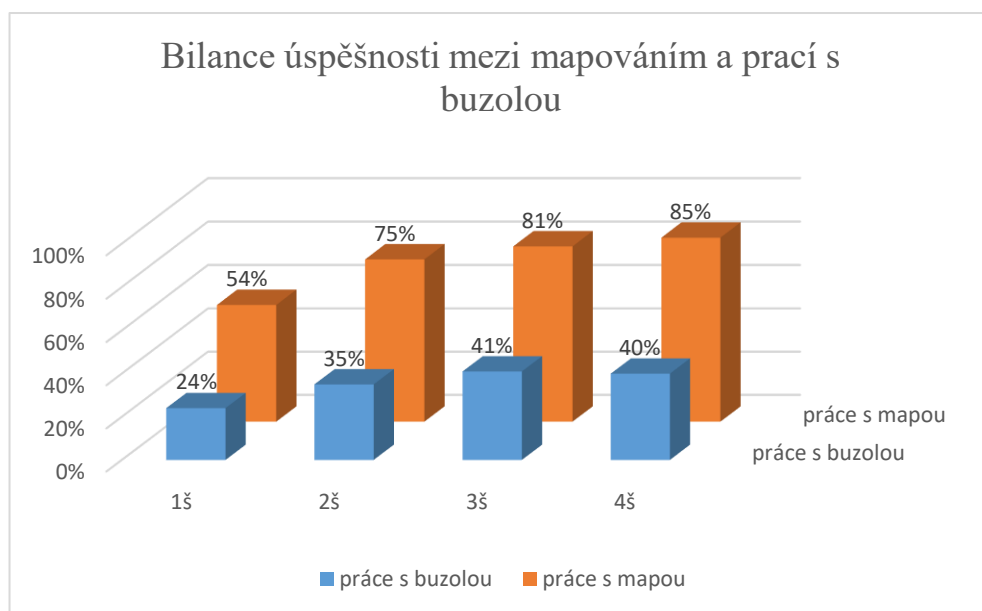
V této kapitole jsem vyhodnocoval otázky vědomostní i otázky z praxe z mapování. Ve vědomostní části bylo 8 otázek, každá měla 1-6 správných odpovědí. Maximální počet bodů za správné odpovědi byl v tomto oddíle 207 na jedno dotazníkové šetření.



Graf č. 1 Četnost správných odpovědí u tématu mapování a práce s buzolou. (zdroj: vlastní šetření)

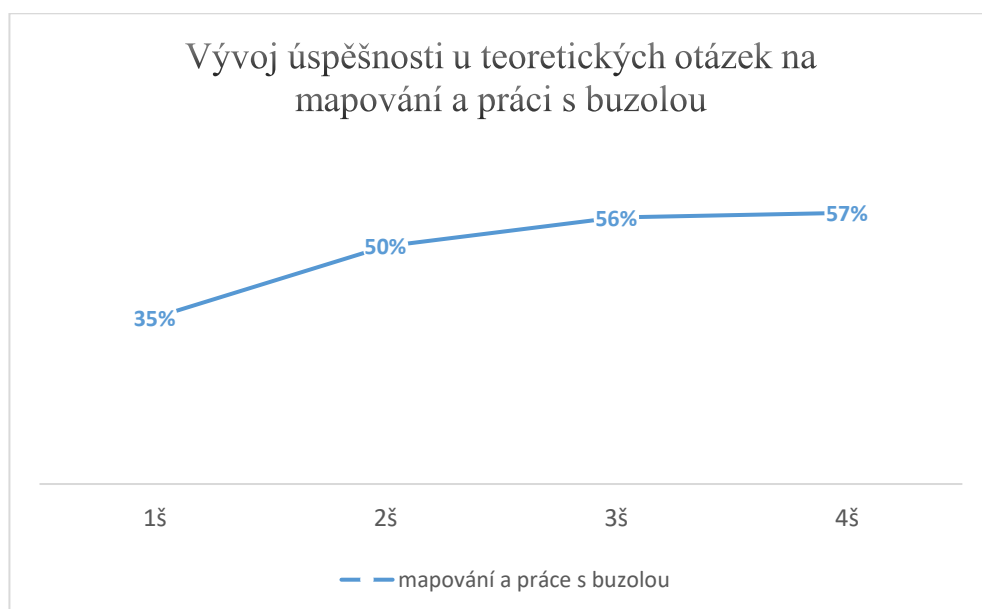
V tomto grafu je zaznamenaný počet bodů získaných za správné odpovědi v jednotlivých šetřeních. Vidíme zde rostoucí trend pokračující i po ukončení programu.

Vědomostních otázek na práci s mapou bylo pět: „*Jsou rozdíly mezi turistickou mapou a mapou na orientační běh? Podle čeho se dá na mapě orientovat? Jak zjistíš na mapě, jak dlouhý bude výlet? Když ujdeš 5 km, kolik je to cm na mapě měřítka 1:100 000, 1:50 000 a 1:20 000? Co znamenají tyto mapové značky?*“ Otázky na práci s buzolou byly tři: „*Co můžeš dělat s buzolou? Podle čeho určíš v přírodě sever? Jak určíš na mapě správný azimut?*“



Graf č. 2 Porovnání úspěšnosti odpovědi na práci s mapou a buzolou. (zdroj: vlastní šetření)

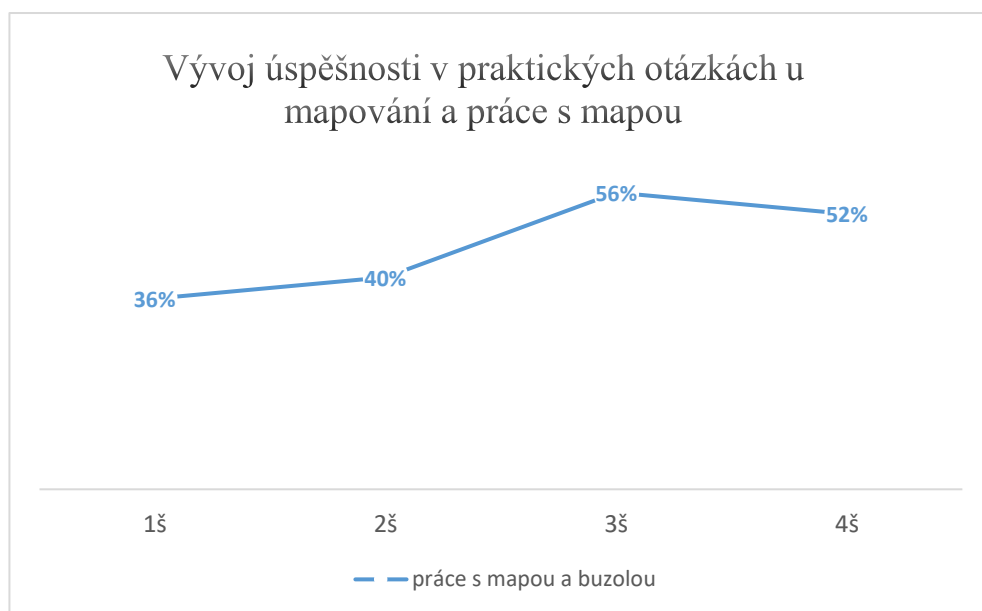
Při vstupním šetření byly dosažené výsledky lepší o 30% u práce s mapou než u práce s buzolou. Rozdíl se zvyšoval při druhém šetření na 40%, při třetím zůstal stejný. Při posledním šetření byl nejmarkantnější rozdíl, a to o 45%. Nejlepších výsledků u práce s buzolou děti dosáhly ve třetím šetření. Nárůst bodů byl o 17% od vstupního šetření. U posledního šetření jsme zaznamenali pokles o 1%. V práci s mapou se děti zlepšily v každém šetření a celkově o 31%.



Graf č. 3 Vývoj teoretických otázek na mapování a práci s buzolou. (zdroj: vlastní šetření)

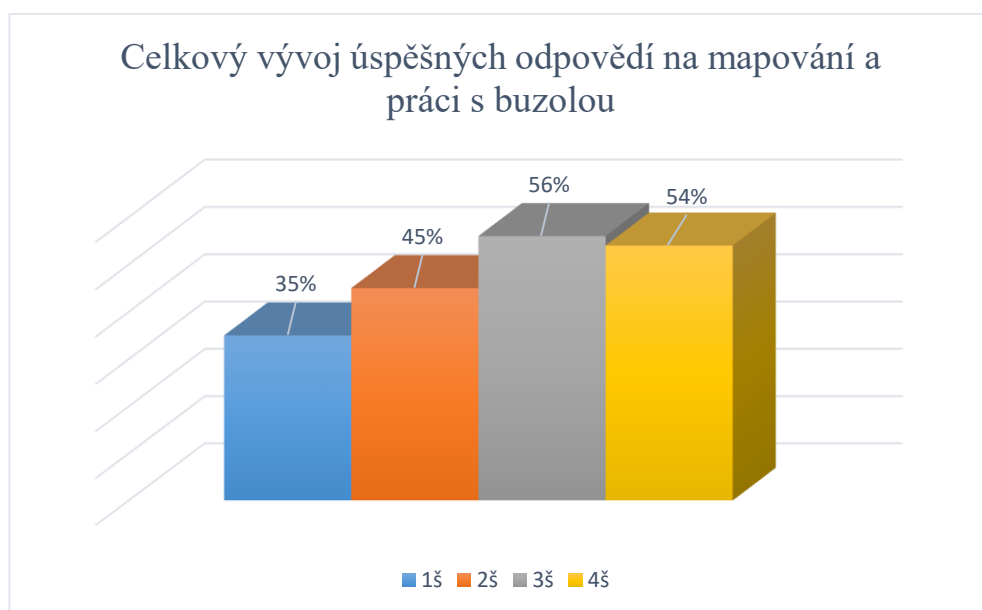
Při vstupním šetření děti dosáhly 35% správných odpovědí. Největší nárůst byl mezi prvním a druhým šetřením, a to 15%. Mezi druhým a třetím šetřením byl nárůst menší, pouhých 6%. Po třítydenní pauze děti získaly o 1% správných odpovědí víc.





Graf č. 4 Vývoj praktických otázek na mapování a práci s buzolou. (zdroj: vlastní šetření)

Otázky z praktické části jsme ohodnotili škálou od 1 až po 5 bodů. Dvě jsou zaměřeny na práci s buzolou a jedna na práci s mapou. Děti v prvním šetření získaly 36% bodů. Během průběžného dvouměsíčního programu se zlepšily o 4%. Největší 16% nárůst byl po víkendovém soustředění v přírodě. Po třech týdnech se úspěšnost snížila o 4%.



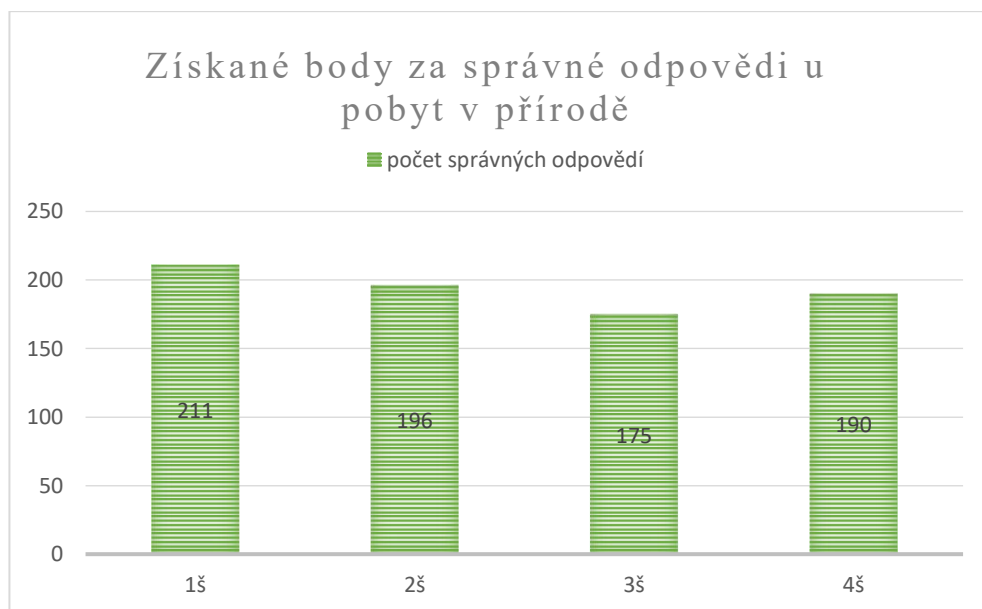
Graf č. 5 Vývoj úspěšnosti mapování a práce s buzolou. (zdroj: vlastní šetření)

Po vyhodnocení obou druhů otázek jsme procentuálně zpracovali tuto problematiku. Při vstupním šetření dosáhly děti na 35% správných odpovědí. Průběžný dvouměsíční program se projevil 10% navýšením. Víkendový pobyt měl na množství správných odpovědí největší vliv, zvýšil úspěšnost o 11%, což není zase o tolik více než u dvouměsíčního programu. Třítýdenní pauza snížila úspěšnost o 2%.

Při pozorování jsme se zaměřili víc na práci s buzolou z důvodu očekávaných horších výsledků. Překvapila mě vstupní úroveň účastníků. Děti byly schopny používat v praxi automaticky některé věci, které původně nezapsaly do dotazníku, ty se objevily až při dalších šetřeních, poté co si to samy uvědomily. V průběhu dvouměsíčního programu děti spíše porovnávaly svou úroveň mezi sebou. Po dvouměsíčním programu byly děti schopny podle vlastní překreslené mapy dorazit na místo určení. Během víkendového pobytu došlo k pozitivnímu posunu dovedností a znalostí všech účastníků. Na začátku pobytu děti měly jít podle buzoly k hradu Jenčov, pět dětí nebylo možné vypustit bez kontroly a vysvětlení práce s buzolou. Na konci víkendového pobytu však došly podle trasy vytyčené azimuty přes kilometr a půl, i přes to, že projevily menší nadšení při práci s buzolou než s mapou. Z toho vyplývá, že došlo ke zlepšení jak při práci s mapou, tak i buzolou. Zájem o práci s mapou přetrval i po ukončení našeho programu.

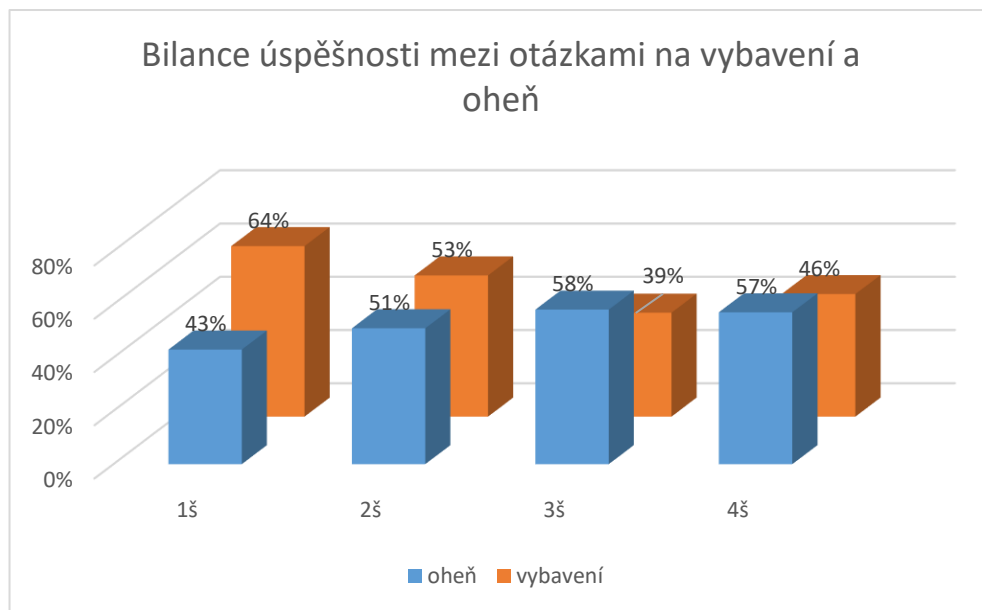
#### 3.4.2 Přespání v přírodě a rozdělání ohně

Zde jsme vyhodnotili otázky z dotazníku v oddělení pobyt v přírodě. Otázek zaměřených na práci s ohněm bylo 7, z toho dvě otázky z praxe. Na pobyt v přírodě byly pouze 3 otázky a z toho 1 otázka z praxe.



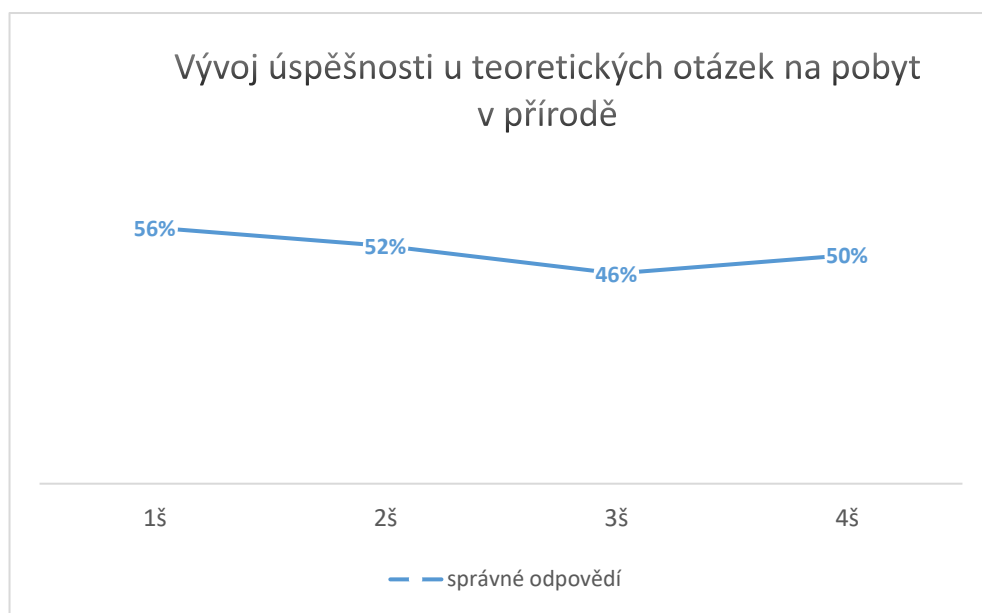
Graf č. 6 Četnost správných odpovědí u tématu pobyt v přírodě. (zdroj: vlastní šetření)

V tomto grafu je zaznamenán vývoj získaných bodů za správné odpovědi. Maximální počet je 378 na jedno dotazníkové šetření. Při vstupním šetření děti získaly 211 bodů. Po víkendovém pobytu byla úspěšnost nejhorší. Po třítydenní pauze se poprvé zvýšila.



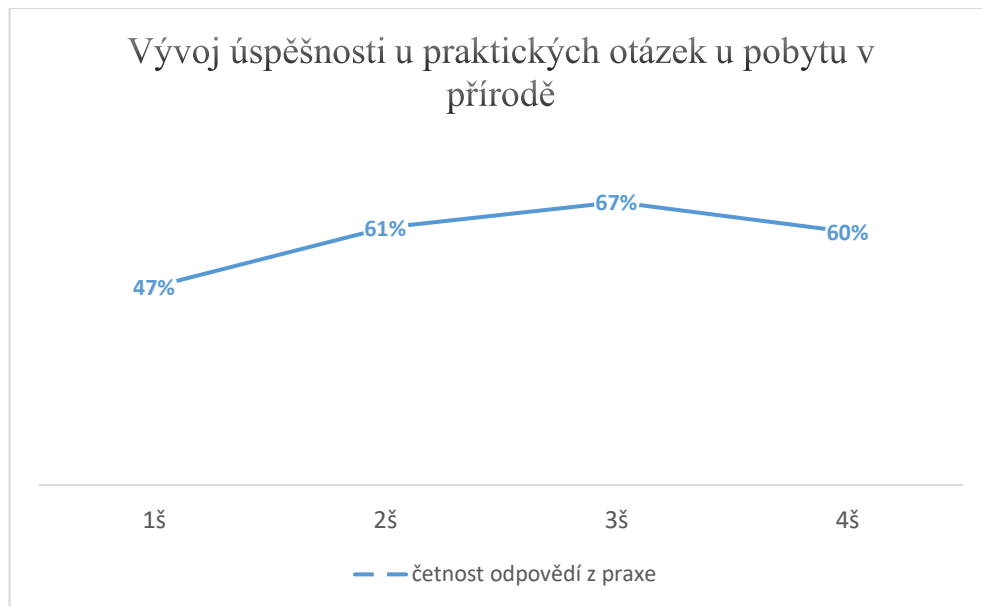
Graf č. 7 Porovnání otázek na oheň a vybavení. (zdroj vlastní šetření)

V tomto grafu je znázorněn procentuální vývoj počtu správných odpovědí na otázky týkající se vybavení do přírody a práce s ohněm. V prvním šetření mělo téma vybavení větší úspěšnost než práce s ohněm, a to o 21%. Po průběžných dvoutýdenních aktivitách se téměř srovnala úspěšnost z důvodu poklesu u otázek na vybavení a nárůstu u otázek na práci s ohněm. Přesto vybavení mělo o 2% více. Po víkendovém pobytu správné odpovědi na práci s ohněm překonaly ty na vybavení, a to o 19% z důvodu stále klesající úspěšnosti u otázek na vybavení. Po uplynutí třítýdenní přestávky opět vzrostla úspěšnost bodů u vybavení a mírný pokles je patrný u práce s ohněm. I tak ale měly odpovědi na otázky práce s ohněm větší úspěšnost o 11%.



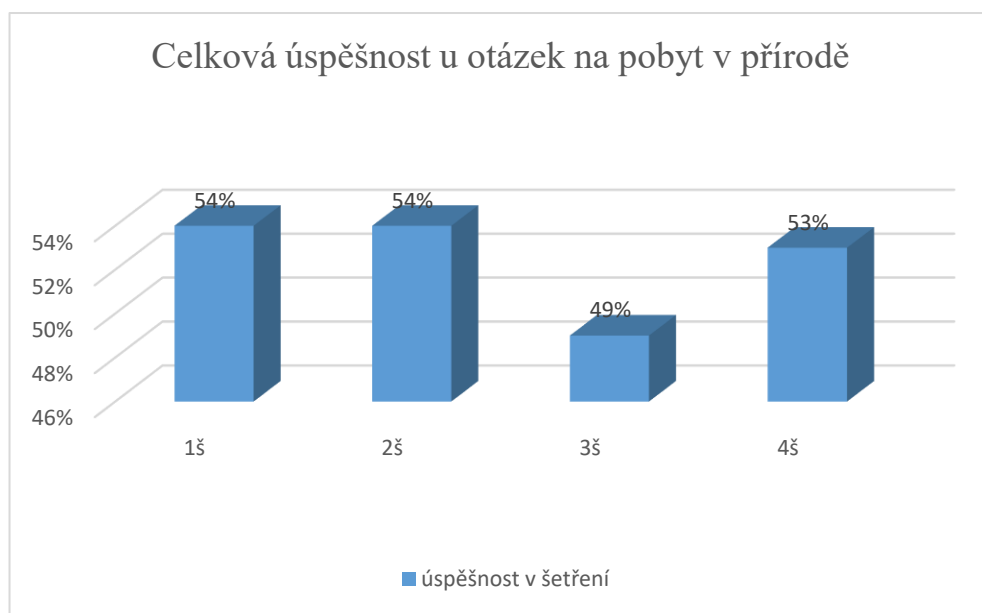
Graf č. 8 Vývoj teoretických otázek na pobyt v přírodě. (zdroj: vlastní šetření)

Zde jsme vyhodnotili vývoj procentuální úspěšnosti v oddíle pobyt v přírodě u teoretických otázek. První tři šetření měla klesající tendenci. Při vstupním šetření děti dosáhly největší úspěšnosti. Po průběžném dvouměsíčním programu klesla o 4% a po víkendovém pobytu o dalších 6%. Po třech týdnech byl poprvé zaznamenán nárůst, a to o 4%.



Graf č. 9 Vývoj praktických otázek na pobyt v přírodě. (zdroj: vlastní šetření)

Vývoj vyplývající z grafu má stoupající tendenci, s výjimkou 4. šetření. Při vstupním dotazování děti dosáhly na 47%, po průběžném dvouměsíčním programu se úspěšnost zvýšila o 14%. Při dotazování po víkendovém pobytu se úspěšnost zvýšila o dalších 6%. Po třítýdenní přestávce klesla úspěšnost o 7%.



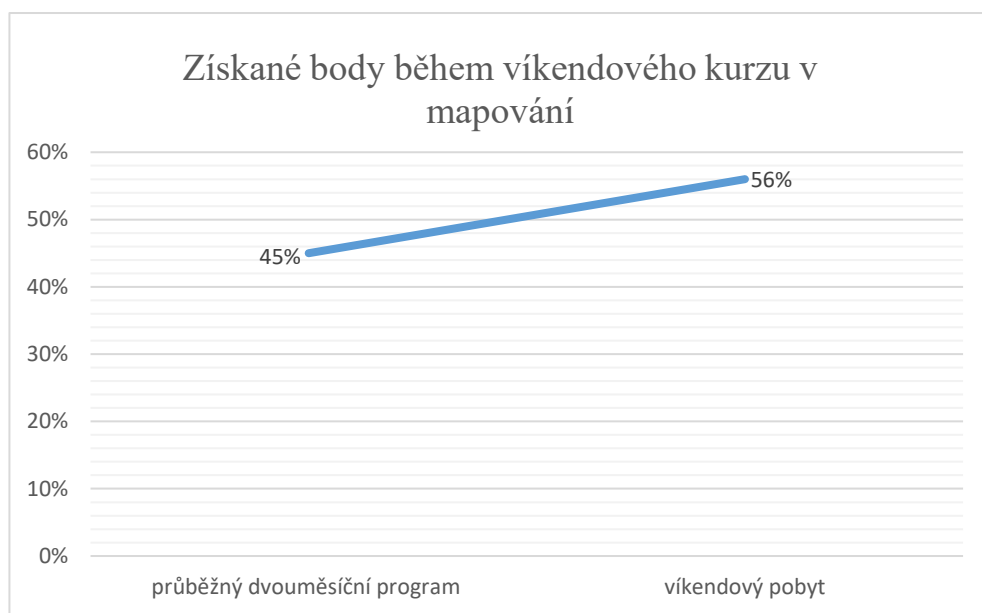
Graf č. 10 Vývoj úspěšnosti u otázek na pobyt v přírodě. (zdroj: vlastní šetření)

Úspěšnost v této části dotazníku měla poměrně vyrovnanou bilanci, až na propad u třetího šetření. Při tom vstupním byla úspěšnost 54%. Stejně si děti vedly i po průběžném dvouměsíčním programu. Po víkendovém pobytu klesla úspěšnost o 5%. Třítýdenní přestávka měla kladný vliv a úspěšnost se zvedla o 4%.

U pobytu v přírodě jsem se při pozorování zaměřil na zabezpečení a práci s ohněm. Protože vybavení na víkendové akce jim nečinilo velké obtíže, i když některé věci pro ně byly novinkou, bylo patrné, které děti chodí do turistického oddílu delší dobu. Viditelný posun byl spíš u jednotlivců, kteří neměli mnoho zkušeností v tomto oboru, jak v průběžném dvouměsíčním programu, tak u víkendového kurzu. Větší pokrok byl znát u práce s ohněm a jeho zabezpečení. Na začátku víkendového pobytu se vždy vystříдалo několik dětí, než se jim oheň podařilo rozdělat, ale při závěrečných aktivitách všichni vybraní jednotlivci dokázali rozdělat oheň, ale pouze jednomu se to podařilo na první sirku. Aktivita na vybavení a přespání v přírodě byly pro děti jednodušší. Každé dítě, které se účastnilo víkendového pobytu, si postavilo samo (ti nejmladší za malé rady či pomoci vedoucích) přístřešek, vytvořilo ohniště, alespoň jednou rozdělalo oheň a spalo dvě noci pod celtou v lesním prostředí.

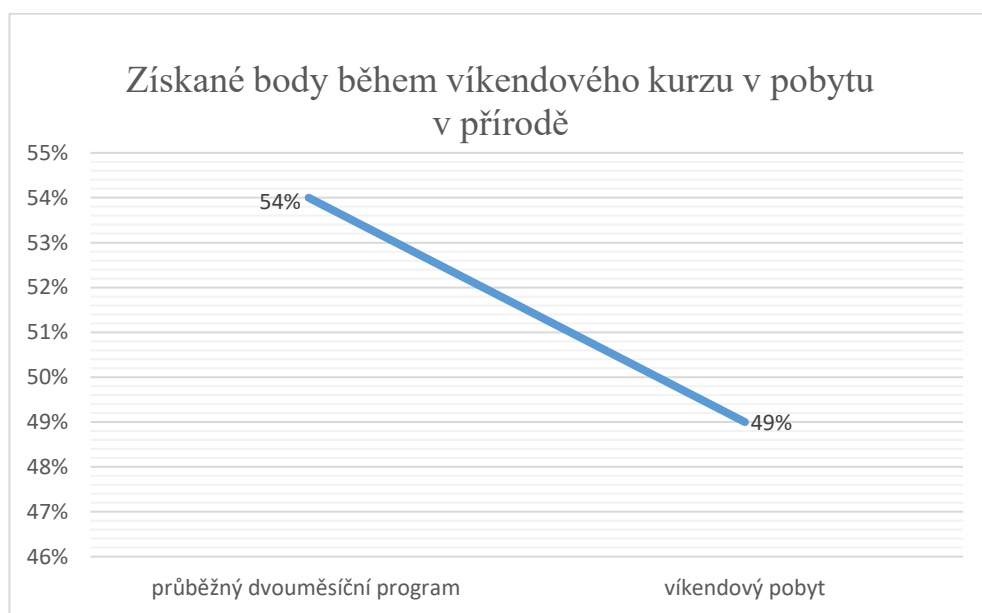
#### 3.4.3 Zlepšení po víkendovém kurzu

U této části jsme vyhodnocovali celkovou úspěšnost u dvou dotazníkových šetření. Rozdíl mezi druhým šetřením po průběžném dvouměsíčním programu a třetí šetření po víkendovém kurzu. Nejprve jsme to vyhodnocovali po jednotlivých tématech.



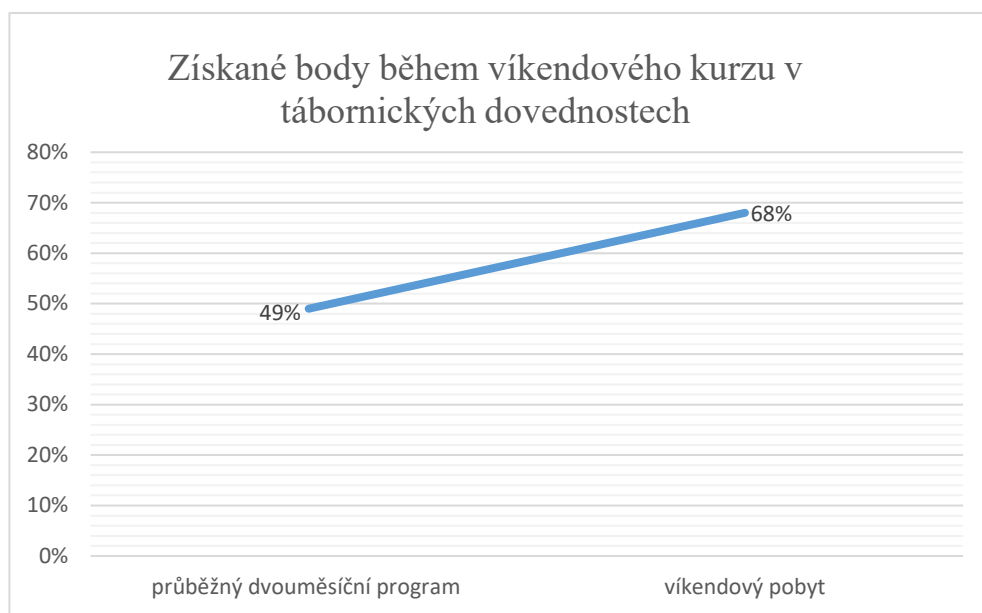
Graf č. 11 Zlepšení po víkendovém pobytu v mapování. (zdroj: vlastní šetření)

V mapování jsme zaznamenali nárůst. Po průběžném dvouměsíčním programu děti získaly 45% bodů. Po víkendovém kurzu došlo ke zlepšení o 11%.



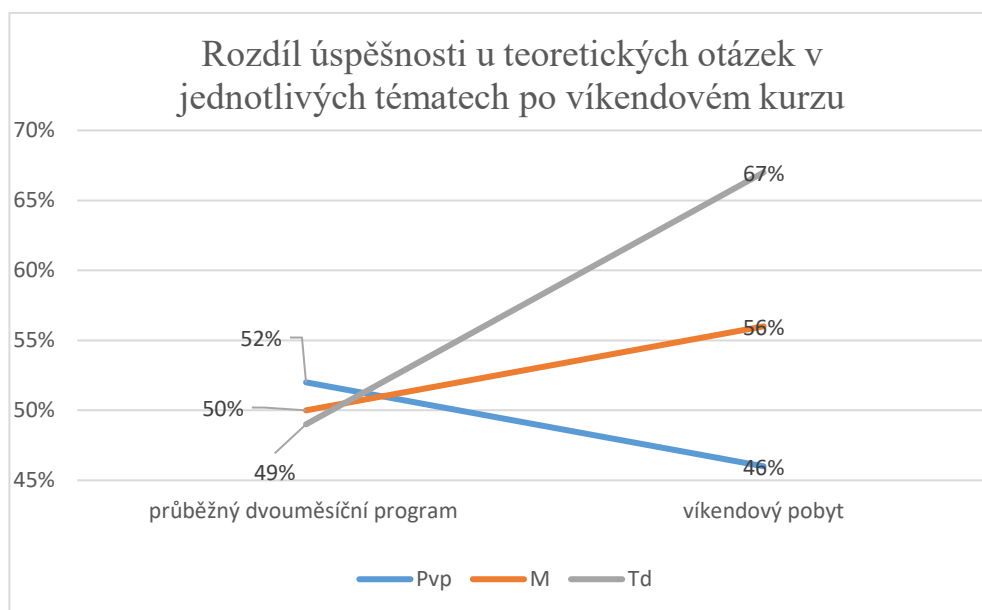
Graf č. 12 Zlepšení po víkendovém pobytu v pobytu v přírodě. (zdroj: vlastní šetření)

U otázek týkajících se pobytu v přírodě jsme zaznamenali pokles. Po průběžném dvouměsíčním programu děti v dotazníkovém šetření získaly 54% úspěšných odpovědí. Při vyplnění dotazníku po víkendové akci byla úspěšnost o 5% menší. Děti dosáhly na celkových 49%.



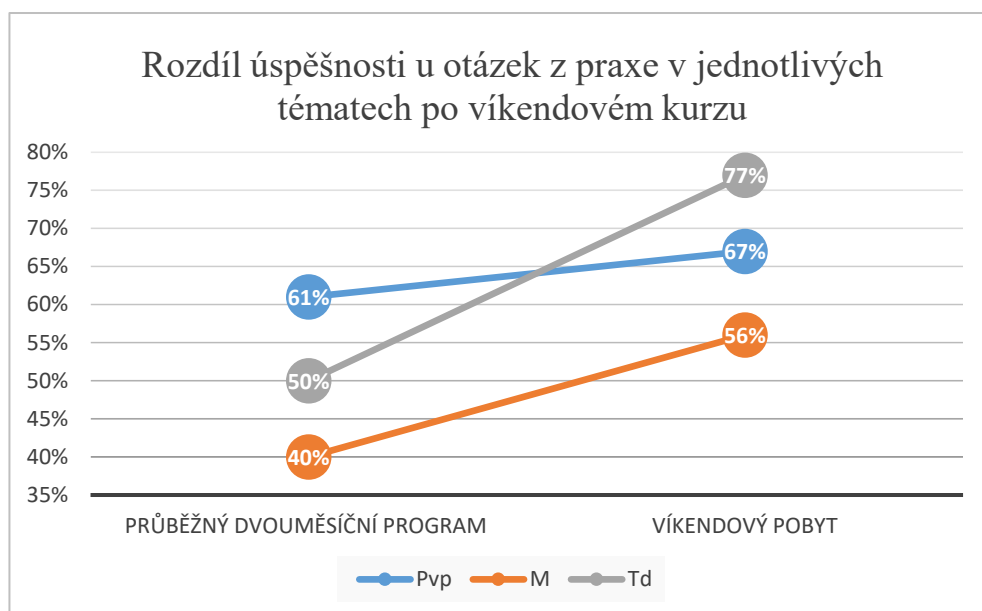
Graf č. 13 Zlepšení po víkendovém pobytu v tábornických dovednostech. (zdroj: vlastní šetření)

U tábornických dovedností jsme zaznamenali největší nárůst. Po průběžném dvoměsíčním programu děti dosáhly na 49% úspěšných odpovědí. Víkendový pobyt zvýšil úspěšnost o 19%.



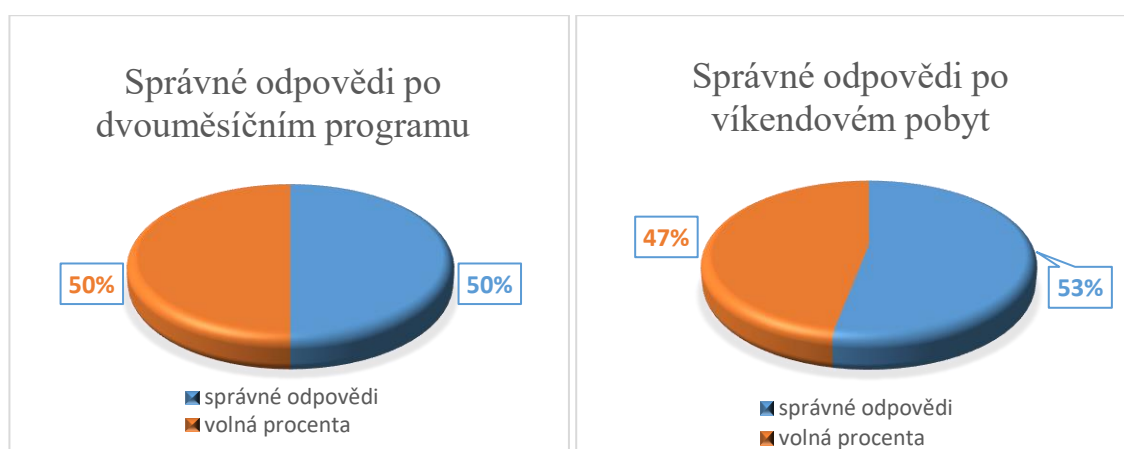
Graf č. 14 Porovnání zlepšení teoretických otázek po víkendovém. (zdroj: vlastní šetření)

V tomto grafu je znázorněn vývoj odpovědí na teoretické otázky u jednotlivých tematických okruhů. Největší nárůst nastal u tábornických dovedností: z 49% se zvýšila úspěšnost o 18% na 67%. U mapování došlo také ke zlepšení z 50% na 56%. U teoretických otázek na pobyt v přírodě se úspěšnost snížila z 52% na 46%.



Graf č. 15 Porovnání zlepšení praktických otázek po víkendovém. (zdroj: vlastní šetření)

U otázek z praxe došlo ke zlepšení u všech témat. Nejmenší nárůst byl u pobytu v přírodě z 61% na 67%, tudíž zlepšení bylo 6%. Jako další téma bylo mapování se zlepšením o 16% z původních 40% na 56%. Nejlépe dopadly tábornické dovednosti, kde došlo ke zlepšení o 27% z 50% na 77%.



Graf č. 16 a 17 Celková úspěšnost po týdenních aktivitách a víkendovém pobytu. (zdroj: vlastní šetření)

V prvním grafu, který zaznamenává celkovou úspěšnost po průběžném dvouměsíčním programu, dosáhly děti 50%. Druhý graf zaznamenává celkovou úspěšnost po víkendovém pobytu, která je 53%. Z těchto grafu vyplývá, že celkové zlepšení po víkendovém kurzu bylo pouze 3%.

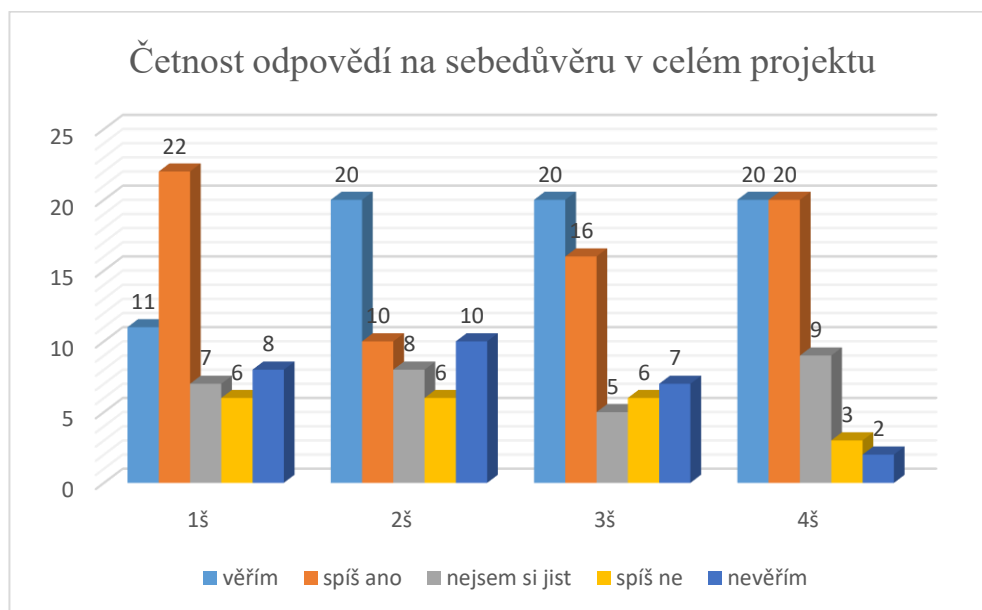
Z pozorování během víkendového pobytu vyplývá, že celkový posun dovedností byl větší, než je patrné z dotazníkového šetření. Přestože děti nebyly začátečníci, mnoho aktivit bylo i



pro ně nových. Ze začátku víkendové akce se neobešly některé úkoly bez pomoci vedoucích. Příklady dovedností, ve kterých se děti zlepšily, jsem uváděl v předchozích kapitolách (3.4.2 a 3.4.3) u pozorování. V průběhu celé výpravy se děti v některých dovednostech osamostatnily a ke konci výpravy už nebylo třeba vstupů ze strany vedoucích. Dobrým příkladem je stavba lanových lávek. Při dvouměsíčních aktivitách jsem děti naučil používat převážně lodní smyčku, ale i jiné uzly použitelné při stavbě lávek a zkoušel jsem s nimi vyvázat lano mezi dvěma stromy, ale dětem se to nedařilo. V průběhu víkendového pobytu jsem naučil děti stavět lanové lávky během jedné aktivity a na konci pobytu si měly postavit vlastní při útěku z hradu. Tato lanová lávka nedosahovala vysoké kvality, ale svému účelu posloužila a děti ji všechny překonaly.

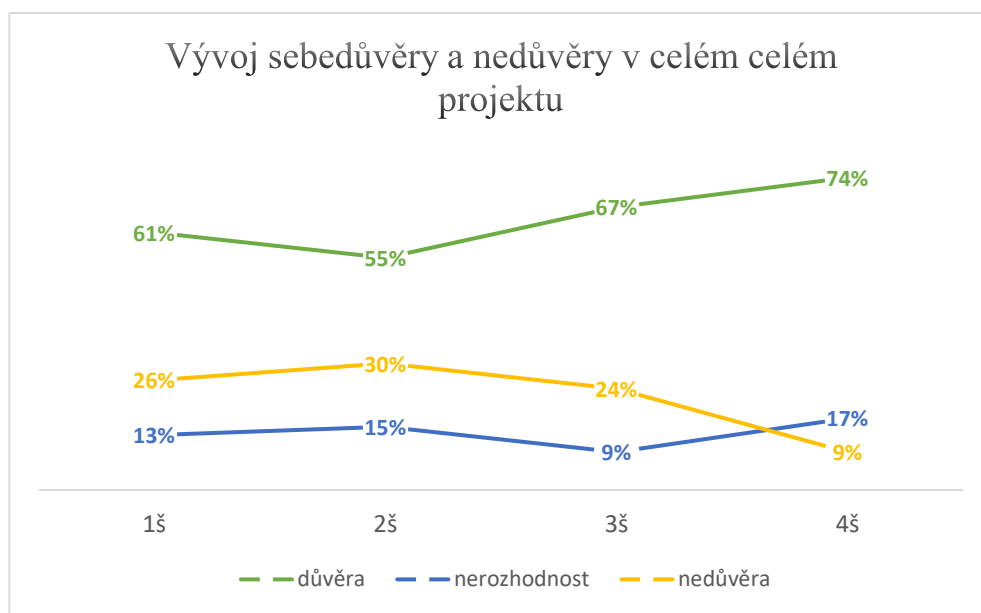
#### 3.4.4 Sebedůvěra během šetření

V tomto grafu je zaznamenána četnost odpovědí v jednotlivých šetřeních týkajících se míry sebedůvěry. Vždy bylo pět možných odpovědí: *věřím*, *spíše ano*, *nejsem si jist*, *spíše ne*, *nevěřím*. Otázek zaměřených na sebedůvěru v celém šetření bylo 6 a to v poměru dvě otázky u mapování, tři na pobyt v přírodě a jedna na tábornické dovednosti.



Graf č. 18 Četnost jednotlivých odpovědí u sebedůvěry v jednotlivých šetřeních. (zdroj: vlastní šetření)

V celém dotazníkovém šetření jsem hodnotil *věřím* a *spíše ano* jako kladné odpovědi. *Nevěřím* a *spíše ne* jako záporné odpovědi.

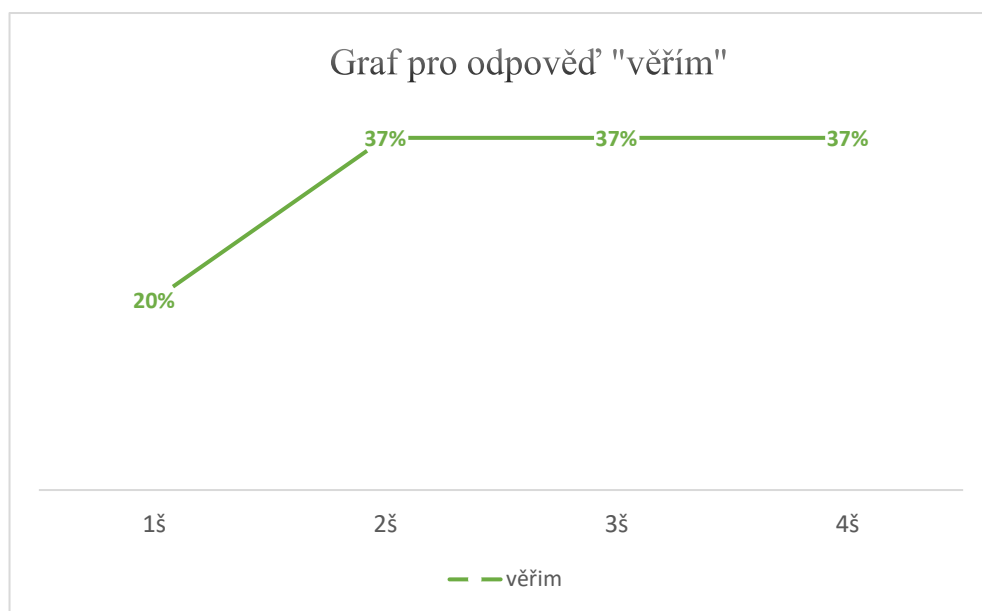


Graf č. 19 Vývoj sebedůvěry a nedůvěry v celé práci. (zdroj: vlastní šetření)

Dle těchto kritérií nám vyšlo, že důvěra v dovednosti všech účastníků měla stoupající tendenci, mimo druhé šetření. Při prvním šetření byla sebedůvěra 61%, po průběžném dvouměsíčním programu se snížila o 6% na 55%, ale po víkendovém pobytu byl velký nárůst o 12% na 67% a po čtvrtém šetření o dalších 7%. Z toho vyplývá, že při víkendovém pobytu došlo k největšímu nárůstu sebedůvěry.

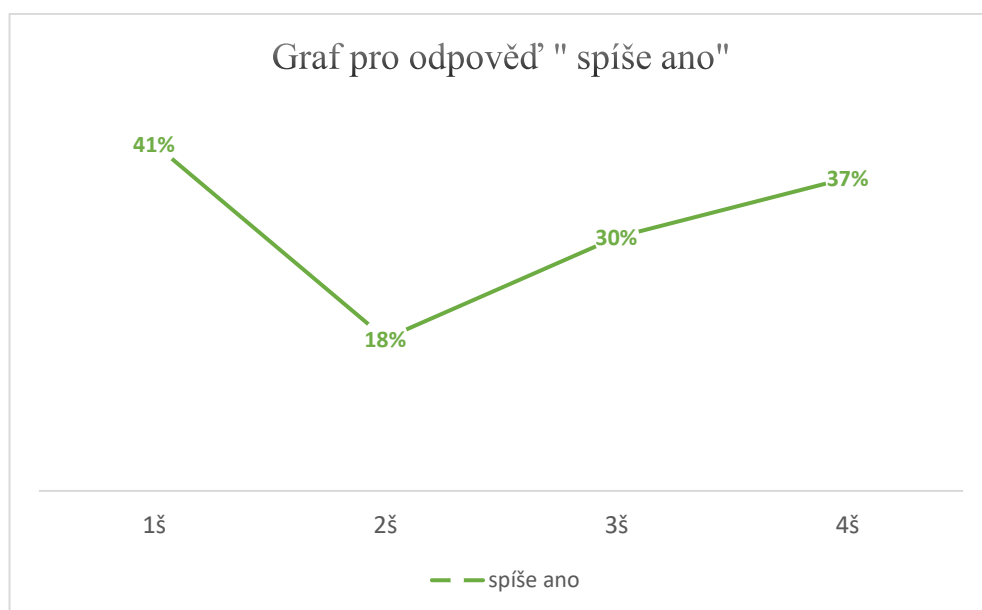
Nedůvěra ve své schopnosti měla největší nárůst při druhém šetření. Na začátku výzkumu to bylo 26%, při druhém šetření se zvýšila o 4%, ale od víkendového pobytu se radikálně snižovala nejprve o 6% při třetím šetření a pak o dalších 15% na 9% při posledním šetření.

Nejistota až na třetí šetření po víkendovém pobytu měla lehce stoupající tendenci. Podrobněji bude rozepsána níže u otázky „*nejsem si jist*“.



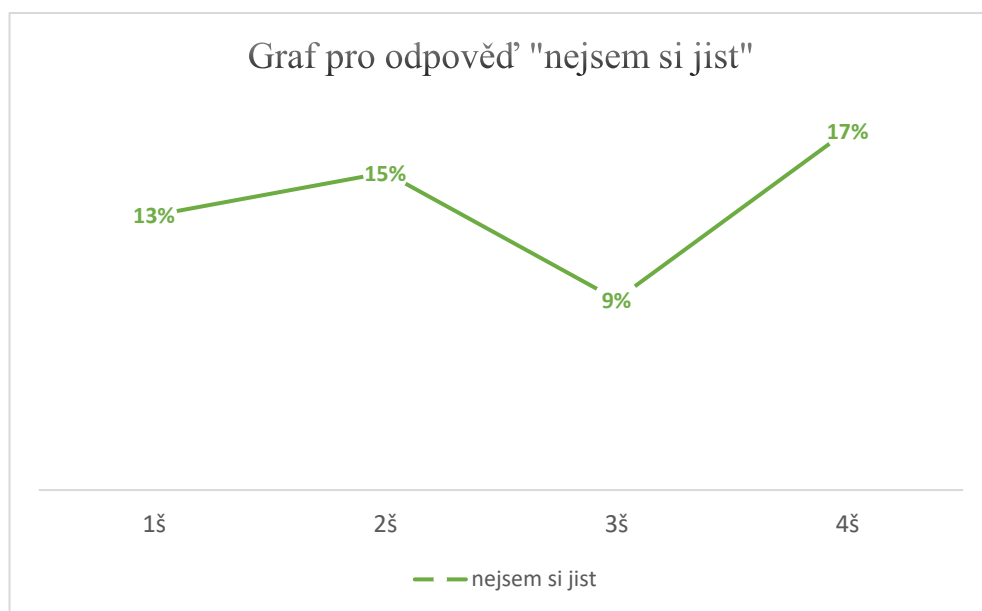
Graf č. 20 Vývoj odpovědi „věřím“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj: vlastní šetření)

Nyní se budu zabývat jednotlivými odpověďmi a jejich procentuálním zastoupením v jednotlivých šetřeních. Jako první je odpověď *věřím*. U této odpovědi nejsou po vzrůstu od prvního šetření žádné výkyvy. Na začátku šetření dosáhly 20% odpovědí, pak se četnost zvýšila o 17% na 37% a tato hodnota vyšla i ve zbylých šetřeních.



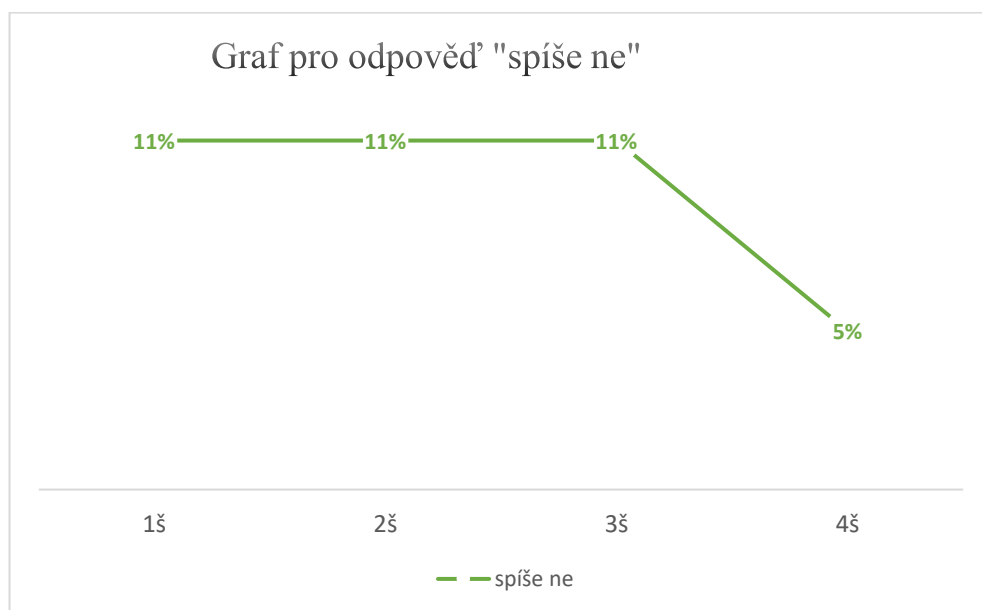
Graf č. 21 Vývoj odpovědi „spíše ano“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj: vlastní šetření)

Další odpovědí je *spíše ano*. Při vstupním šetření byla tato odpověď nejčastější. Její četnost byla 41%, poté byl velký pokles o 23% na pouhých 18%, ale po víkendovém pobytu byl nárůst o 12% na 30%. Při čtvrtém šetření se opět zvýšila četnost o dalších 7% na 37%.



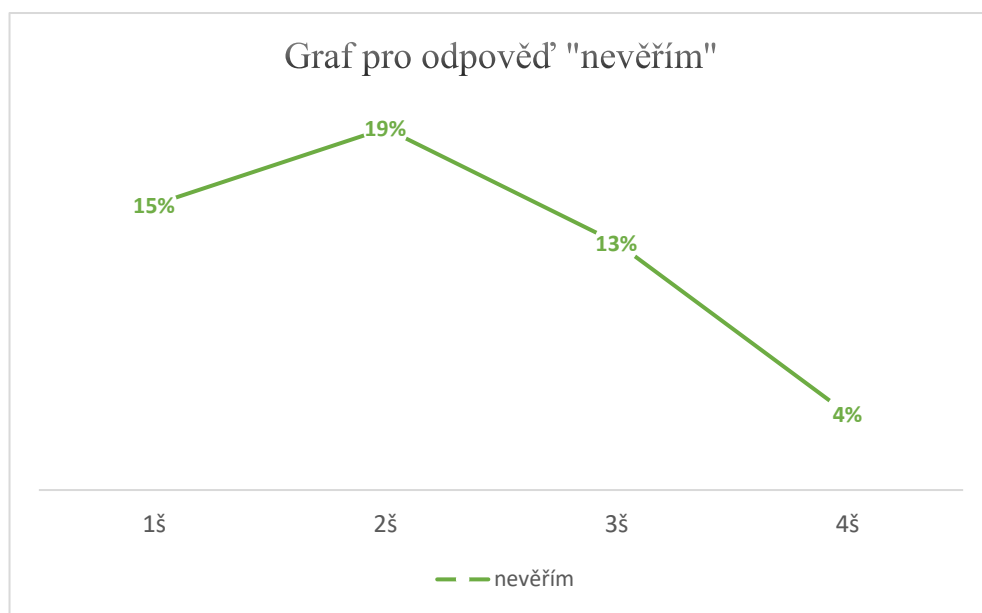
Graf č. 22 Vývoj odpovědi „nejsem si jist“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)

Odpověď *nejsem si jist* měla pokles po víkendovém pobytu a největší nárůst je patrný při posledním šetření. Na začátku tato odpověď měla 13%, poté došlo k navýšení o 2% na 15%. Po víkendovém pobytu následoval pokles o 6% na 9%, ale při čtvrtém šetření byl nárůst o 8% na 17%.



Graf č. 23 Vývoj odpovědi „spíše ne“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)

Odpověď *spíše ne* měla velmi konstantní tendence. Pokles zaznamenala až při posledním šetření. V prvním, druhém i třetím šetření jsme zaznamenali 11% těchto odpovědí. Při posledním šetření byl pokles o 6% na pouhých 5%.



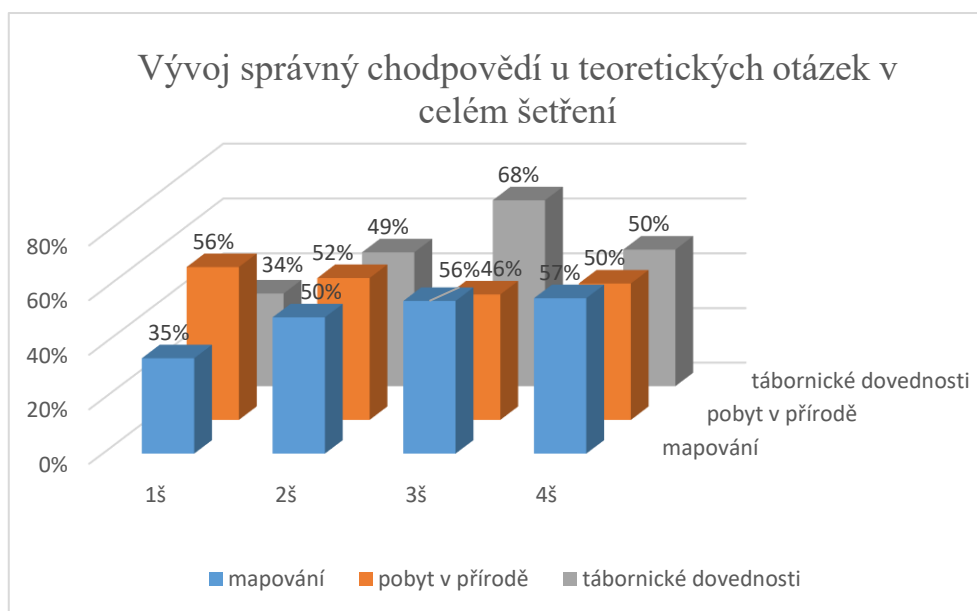
Graf č. 24 Vývoj odpovědi „nevěřím“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj: vlastní šetření)

Poslední možnost byla *nevěřím*, která zaznamenala nárůst při druhém šetření a poté klesala. Při vstupu měla zastoupení 15%, navýšila se o 4% na 19% a pak klesla o 6% na 13% po víkendovém pobytu. Největší pokles zaznamenala při posledním šetření, a to o 9% na pouhé 4%.

Během celého projektu jsem pozoroval chování dětí, jak při odpovídání na různé otázky k tématům, tak při jednání v praktických úkolech. Zpočátku panovala nejistota v jejich odpovědích i konání, obzvláště u některých dětí. Z odpovědí se často staly otázky. Po dvouměsíčním programu se v teoretické části nejistota prohloubila převážně u dětí, které si předtím věřily. Připisuji to tomu, že se dozvěděly velké množství informací, ale nebylo moc možností je prakticky využít. Až na víkendovém pobytu měly velké množství příležitostí uplatnit své vědomosti v praxi a většinou se jim to dařilo. Při cestě zpět jsem s dětmi o tom debatoval a probírali jsme také zážitky z víkendového pobytu. Byl zde patrný obrovský nárůst sebejistoty při odpovídání plynoucí ze zvládnuté praxe.

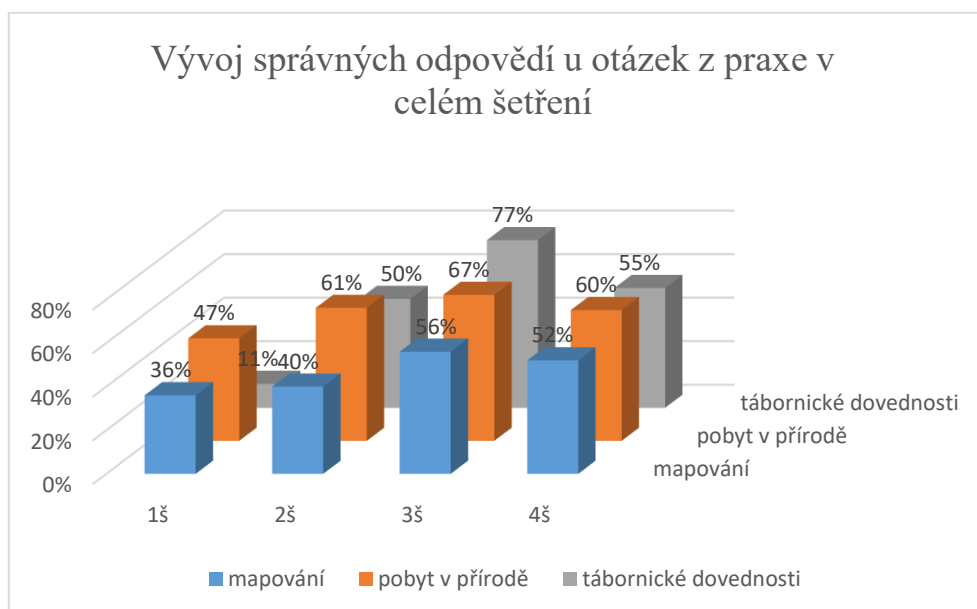
#### 3.4.5 Vývoj správných odpovědí v celém šetření

V této části práce se zaměřím na zlepšení v dotazníkovém šetření mezi jednotlivými výukovými bloky. Nejprve se zaměříme na teoretické otázky po pravidelných dvouměsíčních aktivitách. Poté na vliv třítydenní přestávky na úspěšnost v dotazníkovém šetření. Za druhé budeme vyhodnocovat otázky z praxe, nejprve otázky z dotazníkového šetření po pravidelných dvouměsíčních aktivitách a potom po třítydenní přestávce. Třetí je celková úspěšnost mezi jednotlivými šetřeními.



Graf č. 25 Vývoj teoretických otázek v celém šetření. (zdroj: vlastní šetření)

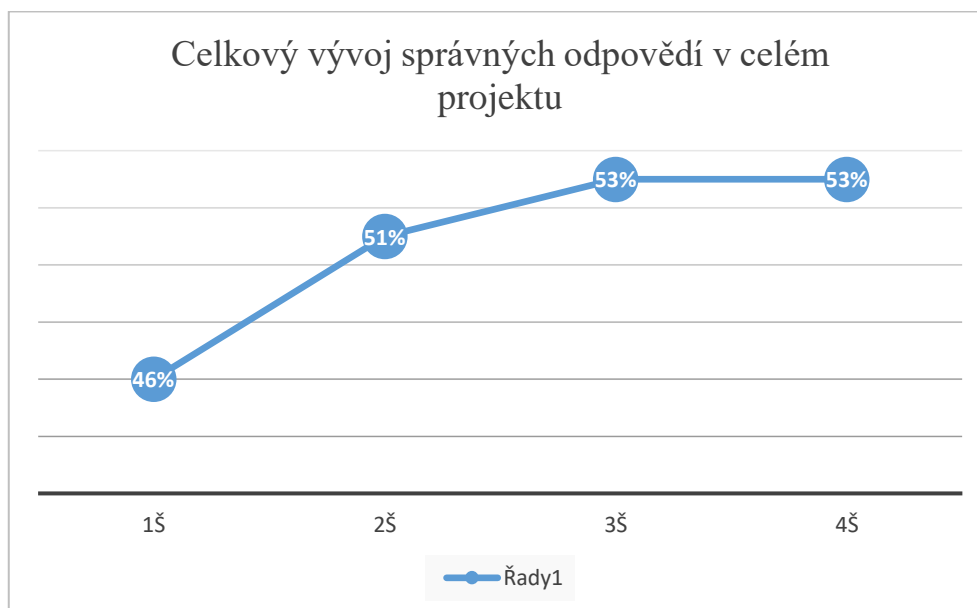
Po absolvování dvouměsíčního programu zaznamenaly správné odpovědi na teoretické otázky týkající se tábornických dovedností a mapování nárůst o 15%. U pobytu v přírodě klesla úspěšnost o 4 %. Vliv víkendového pobytu je popsán v kapitole 3.4.3. Třítýdenní pauza měla dobrý vliv, ne už ale na tábornické dovednosti, které klesly o 18%. U pobytu v přírodě se zvýšila úspěšnost o 4%, u mapování pouze o 1%.



Graf č. 26 Vývoj praktických otázek v celém šetření. (zdroj:vlastní šetření)

U otázek z praxe sledujeme rostoucí procento správných odpovědí u všech témat, až do pauzy po víkendovém pobytu. Po dvouměsíčním programu byl největší nárůst úspěšnosti odpovědí opět u tábornických dovedností, a to o 39%. Druhé místo patří pobytu v přírodě, tam počet správných odpovědí, a tudíž i úspěšnost, vzrostl o 14% a u mapování vzrostl pouze o

4%. Třítýdenní pauza nejvíce zapůsobila u tábornických dovedností, jelikož úspěšnost správných odpovědí klesla o 22%. U pobytu v přírodě o 7% a v mapování o 4%.



Graf č. 27 Vývoj všech otázek v celém šetření. (zdroj: vlastní šetření)

Celková tendence počtu správných odpovědí byla mírně stoupající. Při vstupním šetření děti dosáhly úspěšnosti celkem 46%. Po pravidelném dvouměsíčním programu se děti zlepšily o 5%. Po víkendovém pobytu děti získaly o 2% procenta bodů více. Celková úspěšnost vzrostla na 53% a na těch to zůstalo i po třítýdenní pauze. Průměrný procentuální nárůst (geometrický průměr) bodů za správné odpovědi je jen 2% v rámci celého šetření.

Při pozorování jsem na dětech u aktivit v dvouměsíčním programu pozoroval dvojí přístup. Zkušené děti se při některých aktivitách, jako třeba při hrách zaměřených na vybavení do přírody, chovaly přezíravě. V aktivních částech her se zapojovaly, ale u teoretických vstupů mě neposlouchaly a dělaly hlouposti. Zbylé děti se snažily zapojit ve všech aktivitách a u nich bylo patrné zlepšení. Na všech dětech bylo patrné, že jsme jim podali mnoho nových informací. Z jejich přístupu a výsledků v dotazníkovém šetření vyvozují závěr, že tato část srovnala úroveň znalostí a dovedností mezi dětmi.

Během třítýdenní přestávky jsem děti stále vídal na schůzkách, ale záměrně jsem se vyhýbal programu zaměřenému na zvolená témata. Přesto jsme se několikrát bavili na téma práce s mapou, proto si myslím, že přetrval zájem o tuto problematiku. Po uplynutí třech týdnů jsem s dětmi byl na schůzce v Hostivařském parku a zkoušeli jsme uvázat lanovou lávku, hledání podle azimutů a mapy, stavbu přístřešků a luštění Morseovy abecedy. Z důvodu toho, kde jsme byli, mi nepřišlo vhodné je zkoušet z rozdělávání ohně, ale zbylé aktivity zvládli téměř na stejné úrovni jako na konci víkendového pobytu.

## 4 Diskuze

Nejprve zde zmíním faktory, které, jak se domnívám, ovlivnily celý tento výzkum a vztahují se ke všem hypotézám, které jsme si určili. Všechny děti se neúčastnily veškerých programů. Při dotazování jsem tudíž neměl vždy zcela stejnou skupinu dětí, ale ne, co se počtu týče. Dále mě překvapila nízká ochota dětí staršího školního věku při vyplňování dotazníků v průběhu šetření. Problém nastal i při vyhodnocování otevřených otázek, kdy jsem je musel často luštit. Čitelnost rukopisu některých dětí ale mohla být ovlivněna i ztíženými podmínkami během vyplňování, například při jízdě vlakem nebo na louce.

První hypotéza: „Při práci s mapou a buzolou se znalosti skupiny zlepší alespoň o 40% po absolvování celého našeho programu.“. Zde jsme vyhodnocovali jednu z vědomostních částí dotazníku. Větší podíl na zlepšení mělo mapování nejméně o 20% a nejvíc o 45% (graf č.2). Je to ovlivněno nejen tím, že bylo více otázek zaměřeno na toto téma, ale i tím, že u dětí byl od začátku patrný zájem spíš o mapy než o práci s buzolou. U teoretických otázek byl nárůst úspěšnosti během celého šetření. Stále zlepšování přičítám tomu, že děti práci s mapou dále využívaly také ve svém volném čase i po ukončení programu. Od vstupního šetření se v teoretických otázkách zlepšily celkově o 22% (graf č. 3). U otázek z praxe byl největší nárůst po víkendovém pobytu, a to o 16% (graf č 4). Myslím si, že je to z důvodu využití několika druhů map a různých způsobů práce s buzolou během her při víkendovém pobytu. V celém šetření vzrostla úspěšnost o 21%. Po uplynutí třech týdnů byl malý pokles pouze o 2% (graf č.5), z toho důvodu, že děti po ukončení programu zůstaly stále v kontaktu s mapami. Dle mého názoru je toto téma zaujalo.

Odpověď na první problémovou otázku je ano, děti se zlepšily v orientaci a práci s buzolou. Dokládají to výše zmíněné výsledky jak z dotazníkového šetření, ale i výsledky pozorování. Jen nárůst nebyl tak velký, jak jsme očekávali.

Druhá hypotéza je „Minimálně 95% dětí dokáže po dokončení výukových programů rozdělat oheň a přespat v přírodě.“. U vyhodnocování této hypotézy se nejvíce projevila neochota při vyplňování nejvíce bodově ohodnocených otevřených otázek. Je to patrné z grafu č.6. Při vstupním šetření děti dosáhly nejvíce správných odpovědí, s dalšími aktivitami už počet správných odpovědí klesal. Po třítydenní pauze vyplnily dotazník svědomitěji. Nejvíce patrné je to u vývoje otázek na vybavení, které mají výše popisovanou tendenci. Pokles u vybavení od prvního šetření k víkendovému pobytu byl o 25% (graf č.7). Druhý důvod, proč toto nastalo, je, že to pro děti nebylo zajímavé téma. Téma ohně mělo podobný vzestup jako předchozí mapování a práce s buzolou. Celkový nárůst od vstupního šetření do víkendového



pobytu byl o 15% ( graf č.7). Pokles úspěšnosti je hlavně u teoretických otázek (graf č.8). U otázek z praxe úspěšnost stoupala až do konce víkendového pobytu, a to o 20% (graf č.9) z důvodu nácviku daných aktivit v průběhu týdenních schůzek a víkendového pobytu.

Z pozorování víme, že každé dítě, které se účastnilo víkendového pobytu, alespoň jednou rozdělalo oheň a spalo dvě noci pod celtou v lesním prostředí.

Třetí hypotéza je „Dosažené výsledky dotazováním a pozorováním celé skupiny budou po intenzivním víkendovém kurzu nejméně o 20% vyšší než po pravidelných dvoutýdenních aktivitách.“. V praxi zaznamenala progres všechna tři témata. Ve výsledku na tom byly nejlépe tábornické dovednosti, kde došlo ke zlepšení o 27% (graf č.15). Nárůst byl jednak z důvodu nejnižší vstupní úrovně dětí do celého šetření, ale také díky zajímavosti obsahu a různorodosti aktivit. V rámci celého tématu pobyt v přírodě jsme zaznamenali zhoršení výsledků z důvodů, které jsme již zmiňovali u předchozí hypotézy. U mapování se zvýšila úspěšnost pouze o 11% (graf č.11). Je to dané tím, že už v předchozím šetření byly děti úspěšné, a proto byl daleko menší prostor na další zlepšení. Takto nízký vzestup úspěšnosti je tedy způsoben vysokou vstupní úrovní dětí. Celkové zlepšení výsledků po víkendovém pobytu bylo 3% (graf č.17). Je to z důvodu zkreslení dat, vzniklého neochotou odpovídat na otevřené otázky. Obzvlášť po vydařeném víkendovém pobytu cestou zpět ve vlaku.

U této otázky nejsem schopen jednoznačně říci ano či ne, protože z dotazníkového šetření vyplývá jiný závěr, než z pozorování. Údaje z dotazníků byli zkreslené a vycházelo z nich že, odpověď na problémovou otázku je ne. Z pozorování však víme, že k posunu znalostí i dovedností došlo.

U čtvrté hypotézy „Sebevědomí se zvýší minimálně o 30% po ukončení pravidelných dvoutýdenních aktivit a víkendového kurzu.“, nenastal takový nárůst sebevědomí, jaký jsme očekávali. Přesto jsme zaznamenali zvýšení. Počet kladných odpovědí totiž vzrostl o 13% (graf č.19) od vstupního šetření. Dle mého názoru je to způsobeno několika faktory. Výběrová skupina dětí již několik let dochází do turistického oddílu, kde měla možnost tyto aktivity si vyzkoušet. Odpovědi byly při vstupním šetření přehnaně sebevědomé, což se potvrdilo pozorováním při jednotlivých aktivitách. Při absolvování dvoutýdenního programu si děti musely projít nácvikem různých souvisejících aktivit, při kterých zjistily, že vlastně nejsou tak šikovné, jak si samy myslely. Proto se jejich sebevědomí snížilo. Nárůst od druhého šetření byl o 19% (graf č.19), což však stále neodpovídá této hypotéze. Musím uznat, že jsem špatně odhadl vstupní úroveň výběrové skupiny. Mohl to také ovlivnit fakt, že jsme nestihli úplně všechny aktivity, které byly naplánované v rámci víkendového pobytu.

Na výzkumnou otázku máme jasnou odpověď ano, protože jednoznačně došlo k nárůstu sebevědomí dětí, které se účastnily našeho programu.

Ani u páté hypotézy: „Po pravidelných dvouměsíčních aktivitách dosáhne skupina alespoň o 10% více správných odpovědí.“ se náš předpokládaný vývoj zvyšování úspěšnosti správných odpovědí nepotvrdil. V teoretických otázkách se zvýšila úspěšnost u tábornických dovedností a mapování o 15%, to připisuji převážně srovnání vstupní úrovně všech účastníků dvouměsíčního programu. Z důvodů zmíněných u druhé hypotézy nastal u tématu pobyt v přírodě pokles o 4% (graf č.25). U otázek z praxe je velký bodový nárůst u tábornických dovedností o 39%, kvůli nezkušenosti v aktivitách spojených s tímto tématem, jako jsou například lanové lávky. Zvýšení četnosti úspěšných odpovědí o 14% v tématu pobyt v přírodě připisuji hlavně tomu, že děti nesmějí běžně pracovat s ohněm, a proto to bylo pro ně něco nového. V mapování byl nárůst úspěšných odpovědí pouze 4% (graf č.26). Celkový bodový nárůst po pravidelných dvouměsíčních aktivitách byl 5% (graf č.27), tyto aktivity posloužily spíš ke srovnání úrovně účastníků a nácviku na víkendový pobyt.

Vliv na úspěšnost dětí po pravidelných dvouměsíčních aktivitách byl prokazatelný, jak při pozorování, tak při dotazníkovém šetření.

U šesté hypotézy: „Třítýdenní pauza způsobí pokles nejméně o 5% všech správných odpovědí v dotazníkovém šetření číslo 4.“ nastává pokles úspěšných odpovědí o 18% po třítýdenní pauze jen u teoretických otázek na tábornické dovednosti, a to z toho důvodu, že zde bylo největší množství nových informací. Nárůst získaných bodů byl u mapování o 1% a u pobytu v přírodě o 4% (graf č.25). V mapování příkládám stálý nárůst přetrvávajícímu zájmu o toto téma. U tématu pobyt v přírodě je to způsobeno větší důsledností dětí při vyplňování dotazníků. V otázkách zaměřujících se na praxi byl po třítýdenní přestávce ve všech tématech pokles získaných bodů u tábornických dovedností o 22%, u pobytu v přírodě o 7% a v mapování 4% (graf č.26), protože většinu aktivit si děti nemohou zkusit samy. V celkovém součtu však děti dosáhly 53% (graf č.27) stejně jako po víkendovém kurzu.

Znalosti ani dovednosti se po třítýdenní přestávce nesnížily, jak jsme předpokládali.

S postupem práce jsem si uvědomil, že některé otázky měly být formulované jiným způsobem kvůli subjektivitě odpovědí. Další možností by bylo použít otázky standardizovaných testů. Při takto malém množství dětí ve výběrové skupině nám jedna nepřesná odpověď může způsobit velké zkreslení údajů, které bylo například v otázkách na vybavení. Dalším důležitým aspektem je, že většina aktivit, které jsem použil v praktické části, si vyžádala větší časovou dotaci. V této práci by bylo vhodnější mít pro kontrolu výsledku vedle testované skupiny i kontrolní vzorek.

Zajímavé by bylo navázat na tuto práci s větším výběrovým vzorkem, nebo náš program aplikovat v několika různých kolektivech dětí, jako například školní třída, jiný turistický oddíl či sportovní klub.

## **5 Závěry**

V rámci našeho programu se děti zdokonalily v práci s mapou a buzolou, ale nárůst znalostí u mapování byl pouze 21% oproti předpokládaným 40%.

Z pozorování víme, že všechny děti, které se účastnily víkendového pobytu, rozdělaly oheň a strávily noc v přírodě.

Z dotazníkového šetření vyplývá, že víkendový pobyt nebyl efektivnější na rozšíření znalostí než dvouměsíční program. Po víkendovém pobytu v přírodě došlo k nárůstu úspěšnosti o 3%. Z pozorování víme, že po víkendovém pobytu bylo patrné zlepšení v praktických dovednostech.

V průběhu celého programu se sebevědomí účastníků zvýšilo o 19%, ale náš předpoklad byl vyšší.

Pravidelné dvouměsíční aktivity zvýšily celkovou úspěšnost v dotazníkovém šetření o 5%, což je méně, než jsme očekávali v hypotéze. Díky pozorování jsme zjistili, že tento výukový blok dobře posloužil k srovnání úrovně dětí a k nácviku jednotlivých aktivit.

Z dotazníkového šetření víme, že třítydenní přestávka neměla vliv na uchované znalosti.

Myslím si, že tento program by mohl nalézt uplatnění v zájmových organizacích zaměřených na zážitkovou pedagogiku spojenou s pobytem v přírodě.

## Zdroje

1. HANUŠ, Radek a CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.
2. HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Přeložil Helena HARTLOVÁ. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.
3. HRKAL, J. HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-660-8
4. HYPEŠ, J.: *Bakalářská práce*. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta managementu v Jindřichově Hradci, 2007
5. JIRÁSEK Ivo.: *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. 1. vyd. Olomouc: UP FTK, 2005. ISBN 80-244-1176-8.
6. JIRÁSEK, Ivo. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5.
7. SVATOŠ, V., LEBEDA, P.: *Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy*. Praha: Grada Publishing, a. s., 2005. 71 s. ISBN 80-247-0318-1
8. NEUMAN, Jan. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-292-0.
9. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry v tělocvičně*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-555-5.
10. NEUMAN, J.: *Koncept „zážitkové pedagogiky“ - přínosy i kritické pohledy*. Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2007. ISSN 1214603x.
11. NEUMAN, Jan. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-292-0.
12. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2
13. ZAPLETAL, M.: *Velká encyklopedie her, hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1985
14. ZAPLETAL, M.: *Velká encyklopedie her, hry ve městě a na vsi*. Praha: Olympia, 1988
15. ZAPLETAL, M.: *Velká encyklopedie her, hry na hřišti a v tělocvičně*. Praha: Olympia, 1987
16. ZAPLETAL, M.: *Velká encyklopedie her, hry v klubovně*. Praha: Olympia, 1986
17. ŽÁKOVÁ, Z. *Bakalářská práce*. Praha, Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, 2009

## Seznam grafů

- Graf č. 1 Četnost správných odpovědí u tématu mapování a práce s buzolou. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 2 Porovnání úspěšnosti odpovědí na práci s mapou a buzolou. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 3 Vývoj teoretických otázek na mapování a práci s buzolou. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 4 Vývoj praktických otázek na mapování a práci s buzolou. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 5 Vývoj úspěšnosti mapování a práce s buzolou. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 6 Četnost správných odpovědí u tématu pobyt v přírodě. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 7 Porovnání otázek na oheň a vybavení. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 8 Vývoj teoretických otázek na pobyt v přírodě. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 9 Vývoj praktických otázek na pobyt v přírodě. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 10 Vývoj úspěšnosti u otázek na pobyt v přírodě. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 11 Zlepšení po víkendovém pobytu v mapování. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 12 Zlepšení po víkendovém pobytu v pobytu v přírodě. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 13 Zlepšení po víkendovém pobytu v tábornických dovednostech. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 14 Porovnání zlepšení teoretických otázek po víkendovém. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 15 Porovnání zlepšení praktických otázek po víkendovém. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 16 a 17 Celková úspěšnost po týdenních aktivitách a víkendovém pobytu. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 18 Četnost jednotlivých odpovědí u sebedůvěry v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 19 Vývoj sebedůvěry a nedůvěry v celé práci. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 20 Vývoj odpovědi „věřím“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 21 Vývoj odpovědi „spíše ano“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 22 Vývoj odpovědi „nejsem si jist“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 23 Vývoj odpovědi „spíše ne“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 24 Vývoj odpovědi „nevěřím“ v jednotlivých šetřeních. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 25 Vývoj teoretických otázek v celém šetření. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 26 Vývoj praktických otázek v celém šetření. (zdroj vlastní šetření)
- Graf č. 27 Vývoj všech otázek v celém šetření. (zdroj vlastní šetření)

## **Seznam příloh**

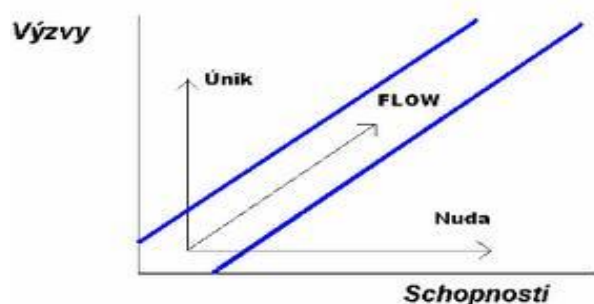
Příloha č. 1 Graf pro Flow fenomén

Příloha č. 2 Použitý dotazník

Příloha č. 3 Použitý program v praktické části

## Přílohy

### Příloha č. 1: Graf pro Flow fenomén



(Hypeš, str. 5)

### Příloha č. 2: použitý dotazník

## Využití zážitkových aktivit pro děti v přírodě

Škola: Gymnázium/základní š.

Věk.....

Pohlaví.....

## M

1. Jak si věříš v práci s mapou?

- ☐ Věřím
- ☐ Spíše ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíše ne
- ☐ Nevěřím

2. Když jdeš podle buzoly, věříš, že jdeš správně?

- ☐ Věřím
- ☐ Spíše ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíše ne
- ☐ Nevěřím

3. Kolikrát jsi využil buzolu v praxi?

- ☐ Mám ji na každém výletě
- ☐ Občas ji využívám
- ☐ Pouze, když jsem ji musel použít při hře
- ☐ Jednou, možná dvakrát jsem ji použil
- ☐ Zatím jsem ji nedržel v ruce

4. Běžel jsi někdy orientační běh?

- ☐ Ano

- ☐ Ne

Pokud ano, dověděl ses něco nového?...

5. Jsou rozdíly mezi turistickou mapou a mapou na orientační běh?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

Pokud ano, jaké?...

6. Co můžeš dělat s buzolou?

- ☐ Měřit vzdálenosti na mapě
- ☐ Počítat úhly mezi vrstevnicemi
- ☐ Určovat směr a azimuty
- ☐ Určit souřadnici na mapě
- ☐ Přibližovat a určovat vzdálenosti

7. Podle čeho se dá na mapě orientovat?

- ☐ Vrstevnice
- ☐ Elektrické vedení
- ☐ Výškové body
- ☐ Hradky
- ☐ Vodní plochy a potoky
- ☐ Silnice a cesty
- ☐ Památné stromy a kapličky

8. Podle čeho určíš v přírodě sever?

- ☐ Slunce
- ☐ Větví smrku
- ☐ Lišejníků
- ☐ Sedmikrásek
- ☐ Stran mraveniště
- ☐ Hvězd
- ☐ Sněhu
- ☐ Slunečnice
- ☐ Patníků u silnice

9. Jak zjistíš na mapě, jak dlouhý bude výlet?

- ☐ Změřím kilometry pravítkem
- ☐ Změřím centimetry a přepočítám to měřítkem
- ☐ Nevím, musím to odhadnout

10. Jak určíš na mapě správný azimut?



11. Jaké druhy map znáš a které jsi sám využil?

12. Když ujdeš 5 km, kolik je to cm na mapě 1:100 000, 1:50 000 a 1:20 000?

- ☐ 2,5 cm, 5 cm, 10 cm
- ☐ 5 cm, 10 cm, 25 cm
- ☐ 5 cm, 25 cm, 50 cm

13. Co znamenají tyto mapové značky?

.....



## PvP

1. Věříš, že rozděláš oheň v přírodě?

- ☐ Věřím
- ☐ Spíše ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíše ne
- ☐ Nevěřím

2. Ovlivníš rychlost hoření?

- ☐ Ovlivním
- ☐ Spíš ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíš ne
- ☐ Neovlivním

Jak:

3. Dokázal bys rozdělát oheň po několikadenním dešti?

- ☐ Ano
- ☐ Spíše ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíše ne
- ☐ Ne

4. Použil jsi nějaký způsob rozdělání ohně bez sirek a zapalovače...

- ☐ Ano
- ☐ Ne

Pokud ano, jaký:...

5. Za jakých nejobtížnějších podmínek jsi rozdělával oheň?

- ☐ Nerozdělával
- ☐ Za velkého větru
- ☐ Pršelo
- ☐ Den pršelo
- ☐ Na sněhu
- ☐ Dva a více dnů pršelo

6. Čím se dá uhasit oheň a na co si dát pozor?

- ☐ Voda...
- ☐ Písek...
- ☐ Sníh...
- ☐ Led...
- ☐ Hlína...
- ☐ Udusit.....

7. Z čeho lze rozdělat oheň v přírodě bez použití umělých podpalovačů (papír, líh....)?
- Smrkové větývky
  - Šišky
  - Březová kůra
  - Suchá tráva
  - Suché listí
  - Modřínové větývky
  - Borovicová kůra
  - Mech
8. Jak je možné rozdělat oheň, když je sníh?
- Připravím si hodně jemného a suchého dřeva a přímo na sněhu rozdělám oheň
  - Připravím si hodně jemného a suchého dřeva, podložím budoucí oheň většími klacky, nebo prkny a zapálím
  - Připravím si hodně jemného a suchého dřeva, natrhám zelené jehličnaté větve a zapálím to na nich
  - Připravím si hodně jemného a suchého dřeva, vyhrabu sníh až na zmrzlou zem a pak rozdělám oheň
9. Jaké způsoby přenášení ohně jsou nejefektivnější?
- V hubce
  - Na prknu
  - V prohlubni větve
  - Pochodeň
  - Hadrový kornout
10. V listopadu si vyrazil na dvoudenní výlet do přírody s kamarádem. V brzkém odpoledni se obloha zatáhla a vzhledem k tomu, že teplota se pohybovala pod bodem mrazu, začalo chumelit. Po dalších hodinách pochodu se začalo smrákat. Obydlí byla daleko a našli jste místo vhodné na spaní. Jak by toto místo mělo vypadat a co byste dělali pro to, abyste přečkali noc?
11. Jak zabezpečíš ohniště v lesním prostředí?
12. Jakou nejsložitější stavbu z celt jsi využil?

13. Vypiš, co by sis sbalil do batůžku na dvoudenní výpravu.

- V zimě

- V létě

## TD

1. Věříš si při překonávání lanových lávek?

- ☐ Věřím
- ☐ Spíše ano
- ☐ Nejsem si jist
- ☐ Spíše ne
- ☐ Nevěřím

Jakou nejtěžší jsi lezl?

2. Stavěl si někdy lanovou lávku?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

Jakou:

3. Dokážeš Morseovou abecedou napsat zprávu?

- ☐ Dokážu
- ☐ Nebudu si pamatovat pár písmen
- ☐ Něco napíšu
- ☐ Pamatuji si jen pár písmen
- ☐ Nedokážu

4. Vyber alespoň 4 uzle, které použiješ při horolezení a na lanové lávky, popiš k čemu?

5. Zašifruj do Morseovy abecedy tuto zprávu „Saxofon žuchl 15 metrů. Rozbil se?“

6. Jakým nejzajímavějším způsobem jsi posílal nebo zaznamenával Morseovu abecedu? Popiš nebo nakresli....

### Příloha č. 3: Program použitý v praktické části

#### Užívané pojmy u herních aktivit

Tento popis her jsem si vypůjčil u her Táborové školy Lipnice z knih Zlatý fond her II (4, str. 30-31)

Jak již bylo zmíněno, každá hra má svá kritéria, podle nichž je můžeme lépe dělit. Tato kritéria budeme používat i pro popis her a aktivit zmíněných v tomto programu.

Prvním kritériem je **fyzická zátěž**. Vlastní intenzita fyzického nasazení u dané hry (1- žádná, 2- malá, 3- střední, 4- velká, 5- vyčerpávající).

Druhým kritériem je **psychická zátěž**. Určuje nároky na psychickou odolnost hráčů (1- žádná, 2- malá, 3- střední, 4- velká, 5- vyčerpávající).

**Čas na přípravu a Instruktoři na přípravu.** Jsou počítány pouze na přípravu v místě hry.

**Čas na hru a instruktoři na hru.** Čas počítající s uvedením, samotnou hru a instruktory, kteří budou na trati, stanovištích, nebo jako lovci na hracím poli.

**Počet hráčů**, kteří se mohou účastnit hry. Určující jak minimální počet, tak i maximální hry.

**Charakter** je stručný popis her a aktivity.

**Prostředí a doba hry.** Speciální požadavky na prostředí a denní dobu.

**Materiál**, jež použijeme na přípravu i samotnou hru.

**Libreto** příběh doprovázející celý víkend, nebo hry a aktivity, které uvozuje do děje.

**A Cíl**, o kterém bylo již vše řečeno výše.

#### Výukový program

Pokud chceme, aby se děti něco učily ve svém volném čase, musíme to udělat tak, aby o tom nevěděly, nebo tak, aby je to bavilo. Aktivity vytváříme tak, aby na sebe navazovaly a děti mohly využívat vědomostí z předchozích her. Z toho vyplývá, že aktivity musejí mít vzestupnou náročnost.

- Příprava: 10-20 min
- Doba hry: 20-60 min

#### Mapové značky

**Charakter:** běhací hra

**Cíl:** naučit se využívat buzolu a mapové značky u map v měřítku 1:50 000

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** volnější prostranství

**Příprava:** 10 min., 1 instruktor

**Hráči:** hrají za jednotlivce

**Materiál:** kartičky a názvem a obrázkem mapové značky, papír, tužka, buzola

**Libreto:** Rozsypala se nám legenda mapy. Ale s vaší pomocí ji znovu zkompletujeme.

**Realizace:** 20 min. 1 instruktor

Rozmístíme po louce (hřišti) obrázky s mapovými značkami a jejich názvy pod určitými azimuty. Úkolem dětí je doběhnout vždy k jedné značce zapamatovat si značku i název a zapsat si je na svůj papír, který všichni nechávají na určeném místě.

### **Kresba mapy**

**Charakter:** překreslování mapy

**Cíl:** naučit orientaci na mapě, zopakování mapových značek u map v měřítku 1:50 000

**F.Z:** 1

**P.Z:** 3

**Prostředí a doba hry:** klubovna

**Příprava:** 15 min., 1 instruktor

**Hráči:** hrají za jednotlivce

**Materiál:** papír, tužka, vlastnoručně kreslená mapa, zvuková nahrávka

**Libreto:** Nalezl jsem zvukový záznam mapy pokladu. Abyste ho mohli najít, potřebujete si jej překreslit a co nejpresněji. Jinak nemáte šanci ho najít!

**Realizace:** 20-45 min. 1 instruktor

Každé dítě bude mít papír, tužku a pro jistotu je rozesadíme. Je důležité, aby děti měly stejně velký a orientovaný papír, ideálně se směrovou růžicí a měřítkem. Pokud si slovní popis nahrajete předem, tak budete pouštět opakovaně záznam popisu mapy. Nebo je možné to dětem předříkávat podle předkreslené mapy. Například takto: „Z prostředka papíru ze severu vedou koleje směrem na jihovýchod. Ve dvou třetinách je vlaková zastávka. Vedle ní na západ je restaurace.“ Po dokončení jim ukážeme vzor, podle kterého jsme to popisovali. Nejhezčí a nejprecizněji nakreslená mapa zvítězí.

### **Orientační běh**

**Charakter:** orientační běh

**Cíl:** využití mapy v prostoru a orientace podle ní

**F.Z:** 3

**P.Z:** 3

**Prostředí a doba hry:** členitější terén (dobré využít existující orientační běh)

**Příprava:** 10-90 min., 1-2 instruktoři

**Hráči:** hrají za dvojice, starší mohou i jednotlivě

**Materiál:** papír, tužka, mapa na orientační běh, popis kontrol, buzola

**Libreto:** Objevila se nová nemoc. Jediná možnost, jak na ni získat lék, je doplnit k číslům obrazce z neznámého písma, aby naši vědci věděli, co s tím. Pozor, do 1,5 hodiny však musíte být za každých okolností zpět, jinak už vám nebude pomoci.

**Realizace:** 90 min. 1 instruktoři

Pokud využijeme existující orientační běh (např.: u Hostivařské přehrady), tak si zjednodušíme přípravu. Řekneme dětem zásady orientačního běhu a rozdělíme je do schopných dvojic. Seznámit je se zdejším terénem.

### **Bezpečnost ohně**

**Charakter:** procházka a kresba plakátů

**Cíl:** vědět, jakým způsobem zabezpečit oheň v různých prostředích

**F.Z:** 1

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** park a klubovna

**Příprava:** 25 min., 1 instruktor

**Hráči:** jednotlivci a pak tříčlenné týmy

**Materiál:** papír, tužka, připravené otázky a lístečky prostředí, prostředku

**Libreto:** Vyzdobíme si klubovnu. Nejprve ale musíme vědět čím a jak. To se ale dozvíte cestou.

**Realizace:** 45-60 min. 1 instruktor

Půjdeme na vycházku. Cestou u různých prostředí pokládáme otázky na bezpečnost ohně v tom daném prostředí. Za každou správnou odpověď dostanou jeden lísteček s přírodninou nebo prostředím (smrkové větvičky, písek, louka, aj). Pak se vrátí do klubovny a jsou rozděleni do tříčlenných týmů. Ty pak spojí své lístečky, vytrídí ty, co jsou špatné (jako kořínky, suché listí, aj). Namalovat plakát s popisky, jak vypadá správné ohniště.



## **Vybavení do přírody**

**Charakter:** běhací hra

**Cíl:** osvojit si vybavení na vícedenní výpravu

**F.Z:** 3

**P.Z:** 1

**Prostředí a doba hry:** park a klubovna

**Příprava:** 30 min., 1 instruktoři

**Hráči:** hrají za jednotlivce

**Materiál:** lístečky se správným i špatným vybavením do přírody (spacák, lžice, PC), alespoň A3 papír s obrázkem batohu a koše

**Libreto:** Jelikož nás čeká náročná expedice, je naším úkolem se na ni připravit. Ale pozor, každý gram navíc se nám pronese a batoh není nafukovací.

**Realizace:** 20-35 min. 1 instruktoři

Poschováváme kartičky s vybavením po parku, poté vypustíme děti, aby jich nasbíraly co nejvíce. Kartičky nosí po jednom. Každý má své místo, kam si jednotlivé kartičky odkládá. Pak se vrátíme do klubovny. Po jednom nalepíme lístečky do předkresleného batohu, abychom si to všichni jednou prošli a za nalepené lístečky budou ohodnoceni.

## **Stavba přístřešků**

**Charakter:** kooperační hra

**Cíl:** osvojit si stavbu složitějších přístřešků z celt

**F.Z:** 2

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** park s osamělými stromy

**Příprava:** 30 min., 1 instruktoři

**Hráči:** 2 týmy

**Materiál:** celt, uzlovačky, tyč o délce 2,5 metru, plánky stavby přístřešků, ceník materiálů, pozlacené kamínky, kolíky, sekyra, rýžovací pánve (lze simulovat něčím jiným), mapa záborů (o různých výtěžcích a cenách, při první etapě jsou stejné!)

**Libreto:** Jsme dobrodruzi v době Zlaté horečky. Právě jsme dorazili na zlatonosné potoky a teď si chceme vytvořit dobré bydlení. Potřebujeme však získat zábor, vybavení na rýžování, plachty, jídlo, ale vše něco stojí a budete muset vytěžit spousty zlata.

**Realizace:** 60 min. 2 instruktoři (1-zadavač úkolů, 2-obchodník)

Celá hra bude rozdělena na maximálně 10 kol po 5 minutách. Po každém kole se budou muset týmy uživit (počet jídla potřebný pro uživení týmu bude proměnlivý, ale děti budou vědět přibližné množství). Vždy po dvou kolech si budou muset koupit i jiné území záboru a vybavení pro těžbu. Cílem hry je koupit si plánek a vystavět velký jehlan z celt. Do začátku děti získají zlaté kamínky v ceně jednoho záboru a výbavu pro těžbu. Jinak si na vše si musí vydělat. A to tak, že jeden z týmu s rýžovací pánví doběhnou k jednomu vedoucímu, který jim dá úkol a podle výnosnosti daného záboru výdělek. Po doběhnutí na místo spaní jeho týmu může vyběhnout další člen z týmu pro zlato. Ostatní se snaží postavit přístřešek a vyhandlovat vše potřebné k přežití s druhým vedoucím: jídlo, vybavení, nový zábor, celt, provazy, plány na stavbu přístřešků (dvě varianty staveb levnější- rover z jedné plachty na osobu, dražší- velký jehlan 8 celt na tým). Po konci 5. kola už tým musí mít alespoň nějakou stavbu. Tým, který postaví jako první velký jehlan, zvítězí, nebo ten, kdo k jeho postavení bude blíž.

## **Uzle**

**Charakter:** uzlovací hra

**Cíl:** osvojit si uzle potřebné na lanovou lávku

**F.Z:** 2

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** lesík se stromy pár metrů od sebe

**Příprava:** 10 min., 1 instruktoři

**Hráči:** po týmech

**Materiál:** různě barevné provázky 1-3 m,

**Libreto:** Každé zvíře si značkuje svůj terén, ale my nejsme jen tak ledajací. My si značujeme každý strom a hodně při tom pijeme. A strašně nám vadí, když se nám cpe někdo do našeho teritoria.

**Realizace:** 20 min. 1 instruktoři

Vymezíme herní území a studánku. Určíme několik uzlů, které mohou vázat kolem kmene. Každý tým bude mít jinou barvu provázku. Poté mohou všichni běhat po lese a vážou nebo rozvazují uzly na kmenech. Vždy se ale musí vrátit ke studánce, aby si tam buď vyzvedli nový provázek své barvy, nebo odnesli cizí odvázaný. Tým, který bude

mít největší množství obvázaných kmenů, zvítězí. Na konci této hry jsme zkoušeli vypnout lano mezi dvěma stromy pomocí lodních uzlů (nácvik na lanové lávky).

### **Morseova abeceda**

**Charakter:** běhací hra

**Cíl:** zapamatování si Morseovy abecedy

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** park

**Příprava:** 20 min., 1 instruktoři

**Hráči:** 3 členné týmy

**Materiál:** lístečky s Morseovou abecedou, zpráva rozdělená na 3 papíry, papír a tužka pro každý tým

**Libreto:** Při cestě přes prales se rozpadl most přes obrovskou propast. Jelikož se neslyšíte kvůli okolnímu hluku, ale potřebujete komunikovat, tak si posíláte zprávy pouze rukama, abyste se domluvili co dál.

**Realizace:** 60 min. 3 instruktoři

Rozdělíte týmy na první, druhé a třetí. První přijímá zprávu v Morseově abecedě, zapisuje a luští. Druhý překládá vámi daný text do Morseovy abecedy a posílá jej prvnímu (využili jsme způsob posílání pažemi, když upaží jednou rukou, je to tečka, když oběma tak čárka). Třetí běhá a zjišťuje písmenka pro druhého na nedaleké místo s rozházenými lístečky. Vždy když první vyluští celou zprávu, vymění si role tak, aby si každý vyzkoušel všechny pozice. Vítězí tým, který jako první vyluští celý text zprávy.

### **Víkendový pobyt**

Tento víkendový pobyt v přírodě je vytvořen jako hra odehrávající se v reálném čase od pátečního odpoledne do nedělního poledne. Ideální počet účastníků je deset rozřazených do dvou vyrovnaných skupin. Instruktorů pro realizaci celého víkendu je pět, kteří mají každý svou roli (dva, až tři instruktory by neměly děti znát, ti dostanou první tři role: mág, zlý pomocník, dobrý pomocník, dva trollové a dva sluhové mága- tyto role mohou zastupovat tytéž osoby). Hry a aktivity jsou zapsány v pořadí, jak mají jít za sebou.

## Cíl

Procvičování dovedností pro pobyt v přírodě (orientace, uzlování, šifrování), vůle a odvahy. Prohloubení sebedůvěry a samostatnosti s kooperací v kolektivu.

## Libreto

Dostala se k nám bytost z jiného světa. Nabídla našim dobrodruhům cestu do jeho domoviny a úkol, který jim má sdělit jeho lord mág poté, co jej navštíví na jeho panství.

Pout' našich dobrodruhů začíná průchodem do jiného světa. S informacemi, které získají, dojedou až do blízkosti panství, kde se setkají s průvodci. Ti je provedou obrannými opatřeními až k samotnému hradu mága. Cestou získají klíč a sdělí si informace o místě přespání a získání trofejí z tábora zlých trollů. V noci je navštíví mág se zlým pomocníkem a s vírou, že všichni spí, se prořekne a dobrodruhové zjistí, že se mají stát pokusnými subjekty, mág a zlý pomocník znovu odejdou. Dobrý pomocník je přesvědčí, aby zůstali a pomohli mu tohoto zlého mága přemoci a on nemohl uškodit další nic netušící skupině.

Ráno všichni dojdou k hradu, kde se mají ubytovat a rozkoukat po okolí. Během tohoto času se připravují na útěk a přemožení mága. Oficiální uvítání proběhne při hostině, kde každý z dobrodruhů získá ornament moci od mága, který se chová tak laskavě, až se zdá nemožné, že má takto pokleslé záměry. Ještě dostanou čas na odpočinek, jelikož je bude čekat náročný úkol. Poté budou pochyťáni a zavřeni do vězení díky ornamentům, které způsobují, že je může ovládat. Zprávou jim dobrý pomocník sdělí, co mají během věznění dělat. Musí zrušit kouzelnou moc ornamentů a posbírat vše, co k tomu budou potřebovat. Při soumraku budou vypuštěni dobrým pomocníkem, zapálí magické ohně tak, aby magické artefakty, které rozmístili, začaly působit. Poté uprchnou z hradu až na bezpečné místo, kde budou svědky boje, který se odehrává na hradě mezi dobrým pomocníkem a mágem.

Ráno se vydají k hradu, který je uzavřen. Pokusí se nahlídnout přes hradbu. Tam leží dobrý pomocník. Vyrazí hradbu. Proberou dobrého pomocníka a dozví se jeho pravé jméno, ten sebere šachovou figurku, do které je zakletý mág. Pomocí dobrého pomocníka najdou poklady uschované na hradě, ty si rozdělí. Poděkuje jim za pomoc a umožní jim vrátit se zpět domů.

## **hry a aktivity**

### **úvod**

**Charakter:** Divadlo

**Cíl:** Nalákat děti na víkend.

**F.Z:** 1

**P.Z:** 1

**Prostředí a doba hry:** na konci poslední schůzky před výpravou v klubovně, v šeru

**Příprava:** 5 min., 1 instruktor, oblečení instruktora do kostýmu

**Hráči:** neomezeně

**Materiál:** středověký kostým (používaný i na výpravě), magická hůl

**Libreto:** Před zakončením schůzky přijde bytost, která byla vyslána na tento svět, aby získala dobrodruhy, kteří poslouží jeho pánovi.

**Realizace:** 10 min. 1 instruktor

Světelný efekt. Příchod instruktora. „Zdravím vás. Mé jméno je Ilirio. Jsem zde jménem svého pána Lorda Awanga. Mnoho bytostí říká, že není možné vstoupit na jiné světy! Ale díky holi mého pána dokáže vše, co si zamane. Mám pro vás nabídku, která se neodmítá. Nabízím vám způsob, kterým se můžete podívat na jiné světy. Můj pán Vás zve na své panství. Ke svému hradu, kde vás pohostí a zjeví vám úkol, kvůli kterému mě posílá na tento svět. Přicházím za vámi, jelikož svět, ze kterého pocházím, je velmi vzdálený tomu vašemu. Lidé na vašem světě mají zvláštní schopnosti. Magie našeho světa na vás skoro nepůsobí. Proto sháním skupinku hrdinů, která by se zúčastnila nebezpečné výpravy do koutů mého světa. Pokud máte pro strach uděláno a chcete prožít velká dobrodružství, sejďte se zde, až dvakrát slunce zapadne, a dozvíte se další informace.“

### **přechod do jiného světa**

**Charakter:** Šifrování

**Cíl:** rozvoj obrazotvornosti, logického myšlení a nácvik Morseovy abecedy

**F.Z:** 1

**P.Z:** 3

**Prostředí a doba hry:** v klubovně před odjezdem, pátek odpoledne

**Příprava:** 5 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** nastříhaný obrázek, obálka, zašifrovaná zpráva formou Morseovy abecedy, nastříhaný igelit vyplňující futra dveří tak, aby se jím dalo procházet

**Libreto:** Sešli jsme se zde, abychom zažili velké dobrodružství. Však musíme se rozdělit, abychom měli větší šanci dostat se do hradu. Ilirio mi zde pro vás zanechal tyto střípky,

podle nich se rozdělíme a získáme možnost projít do jiného světa. Každá skupinka dostane obálku s dalšími instrukcemi.

**Realizace:** 30-50 min. 1 instruktor

Po vyplnění dotazníku dostanou děti každé po jednom odstřížku z ornamentu. Jejich úkolem je vytvořit ornament. Podle toho, do kterého ze dvou ornamentů, bude patřit dílek daného dítěte, přiřadí se do této skupinky. Kompletní skupinka získá obálku s šifrou, kde je popsána jejich cesta až po setkání s dobrým a zlým pomocníkem, a částí mapy. Po vyluštění mohou vyrazet připravenými dveřmi (jako průchodem do jiného světa) z klubovny.

### **cesta jiným světem**

**Charakter:** cesta na místo konání a překreslení mapy

**Cíl:** rozvoj samostatnosti, přijmutí sociálních rolí, zdokonalení se v mapovém zápisu a čtení z map

**F.Z:** 2

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** dopravní prostředky, do západu slunce

**Příprava:** 0 min., 2 instruktoři, ti které děti neznají

**Hráči:** všichni rozdělení do dvou skupin

**Materiál:** peníze na cestu, mapa cesty za pomocníky

**Libreto:** Jsme v jiném světě, proto nesmíme moc budit pozornost. Ještě štěstí, že nám napsal, jak a kam se máme dostat. Nesmíme se ztratit, je to pouze na nás. Navíc musíme ještě překreslit část mapy, tak abychom z nádraží trefili. Jelikož tato mapa je magickou kopií a mohl by nás někdo díky tomu odhalit.

**Realizace:** 2 a půl hodiny. 2 instruktoři

Po odchodu z klubovny se děti musí dopravit na nádraží. Na prvním frekventovanějším místě se k nim přidá instruktor, kterého neznají, zůstane opodál, tak aby měli stále pocit, že putují sami. Instruktor v případě nutnosti může zasáhnout. Každá ze skupin má jinou dopravu na místo, tak aby se vzájemně co nejméně konfrontovaly. Během cesty musí překreslit část mapy, podle které půjdou od nádraží. Při finálním výstupu z dopravního prostředku musí tištěnou mapu zničit. To zkontroluje pomocník při setkání. Tímto dostaneme minimálně půlhodinový rozestup mezi oběma skupinami.

### **nalezení klíče**

**Charakter:** hledací hra

**Cíl:** trénink pozornosti, pohybu v terénu

**F.Z:** 3

**P.Z:** 1

**Prostředí a doba hry:** údolí potoka s malými rybníčky, šero až tma

**Příprava:** 10 min., 2 instruktoři

**Hráči:** obě skupiny, ale jednotlivě

**Materiál:** odrazkující provázek, klíč, obal do vody

**Libreto:** Cestou nás čeká ještě mnoho nebezpečí. Celý hrad obklopuje silové pole, které chrání před vstupem nezvaných hostů, a to je pouze jediný z účinků tohoto pole. Na tomto místě jsou ukryty klíče pro bezproblémový vstup k hradu. Jediné, co o nich víme, je, že jsou chráněny vodou, ale pozor žijí zde různé nestvůry, které by je při větším kontaktu mohly stáhnout pod pevné trsy a už by je nikdy nikdo nenašel.

**Realizace:** 10-20 min. 2 instruktoři

Po setkání s pomocníky se každý z nich připojí k jedné skupině. Již po několika stech metrech jim instruktor vysvětlí situaci a řekne, že někde v těchto místech se nachází klíč. Je zde podmačené prostředí a nesmějí se namočit. Jelikož klíč je spuštěný na světélkujícím nebo odleskujícím provázku do vody. Musejí ho najít, aby mohli jít dál.

### **domluvení další cesty**

**Charakter:** vysílání a příjem Morseovy abecedy

**Cíl:** zdokonalení v zajištění bezpečnosti ohniště a rozdělení ohně, uplatnění Morseovy abecedy v praxi a způsobů vysílání

**F.Z:** 1

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** na velké louce z jednoho kraje na druhou, či u vodní plochy, tma

**Příprava:** 0 min., 2 instruktoři

**Hráči:** všichni

**Materiál:** přírodniny na místě

**Libreto:** Blížíme se k hradu, ale cesta stále není u konce. Je nutné se spojit s druhou skupinou, ale není možné se střetnout osobně, kvůli našim nepřátelům. Zde je vhodné

místo pro zaslání zprav. Připravte si ohniště a rozdělte malý ohýnek. Pak vyčkejte, až se objeví na druhé straně také malý ohýnek, a začněte vysílat.

**Realizace:** 1 hodina. 2 instruktoři

Během cesty dobrý pomocník nabádá svou skupinku, aby spali ještě dnes před hradem a došli do hradu až ráno. Zlý pomocník se snaží přemluvit svou skupinku, aby ještě dnes prokázali svoji odvalu a získali trofeje z nedalekého trolího tábora. Na místě děti vytvoří bezpečné ohniště. Rozdělají malý ohýnek. Přerušováním záře ohýnku ve směru druhé skupiny, například celtou posílají Morseovu abecedu na druhý břeh, který jim bude odpovídat. Ve zprávách, které vysílají, by se měli dohodnout, že se pokusí získat trofeje, aby přesvědčili mága, že to jsou zdatní dobrodruzi, a že budou spát mimo tábor. V případě že toto vysílání selže, je možné posílat zprávy pomocí baterek.

### **trolí tábor**

**Charakter:** plížící hra

**Cíl:** rozvoj odvahy, spolupráce, obratnosti a motorických dovedností

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** náročnější lesní terén s mnoha úkryty, noc

**Příprava:** 20 min., 2 instruktoři

**Hráči:** po skupinkách, které se ještě rozdělí minimálně po dvojicích

**Materiál:** buvolí lebka s rohy, dva kostýmy trolů, kosti, celta a přírodniny

**Libreto:** „Jsme velmi blízko trolího tábořiště. Blíže s vámi jít nemohu, ale počkám zde.

Můžete se rozdělit, avšak kvůli bezpečnosti zůstaňte alespoň ve dvou. Trolové jsou hloupí a dají se snadno převézt, ale když vás jednou chytí, tak už vám nic nepomůže. Proto i kdyby byli blízko, tak zachovejte klidnou hlavu, protože utéci se jim nedá, ale může se stát, že projde kolem vás. Rohatou lebku nemůžete přehlédnout, zdobí jejich posvátné místo, v blízkosti tábora. Až ukořistíte roh z jejich posvátné trofeje, tak se sem všichni vraťte,“ říká pomocník.

**Realizace:** 20-30 min. 4 instruktoři

Po další cestě skupinka s pomocníkem, dorazí poblíž místa, kde je trolí tábor. V něm hlídají dva trolové. V táboře je rozdělaný oheň s přístřeškem a o pár metrů dál na vývratu je zavěšená kravská lebka s rohy. Trolové obcházejí tábor, aby nebylo tak snadné se připlížit do blízkosti a ukořistit jeden z rohů na buvolí lebce. Druhý roh tam



musí zůstat pro druhou skupinku. Po ukořistění rohu se všichni vrátí k pomocníkovi. S ním se vydají na místo přespání. Tam si připraví přístřešky a počkají na druhou skupinu, která prochází stejnou trasou. Když se k nim přidá druhá skupinka, zlý pomocník se rozloučí a vydá se do hradu. Všichni jdou spát.

### **příchod mága se zlým pomocníkem**

**Charakter:** divadlo

**Cíl:** rozvoj sebeovládání, vůle

**F.Z:** 1

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** v místě ležení, při usínání, nebo krátce po usnutí

**Příprava:** 5 min., 3 instruktoři

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostým čaroděje, zlého pomocníka

**Libreto:** Mág a zlý pomocník se jsou podívat na nově příchozí.

**Realizace:** 5 min., 3 instruktoři

Až bude úplný klid, tak se začnou ozývat kroky. Dobrý pomocník všechny probudí. „Poslouchejte mě, ať se stane cokoliv, buďte v klidu a dělejte, že spíte. Pak vám povím víc,“ řekl dobrý pomocník.

Tak aby byli slyšet, při jdou mág a zlý pomocník. „To jsou oni, můj pane,“ řekl zlý pomocník „Nevypadají vůbec špatně. Vydrží dlouho.“ Mág se ještě přiblíží a začne je obcházet. „Máš pravdu, budou to dobré pokusné subjekty, jsou silní. Mohli by dělat trochu problémy? Myslím, že to bude dobré,“ konstatoval mág. „Problémy dělat nebudou. Dokonce pro vás uloupili i rohy z trolího tábora, teď už ty hloupé troly žádná magie nechrání a můžete je vyhnat z blízkosti hradu. Tito malí jsou proti vaší moci bezbranní,“ odvětil zlý pomocník. „To se ještě uvidí. Hlavně nesmí mít ani nejmenší podezření. Zítra si je ještě proklepneme a uvidíme, zda to je to, co potřebujeme na naše pokusy,“ řekl mág a začali odcházet.

Po odchodu vstal dobrý pomocník a začal přemlouvat děti. „Slyšeli jste to. Nebojte se. Udělám vše, co bude v mých silách. Dostanete se odsud živí a zdraví, ale potřebuji vaši pomoc! Zítra přijdeme k hradu a musíme dělat, jako by se to nestalo. Víím, co dělat, abychom z toho vyšli se zdravou kůží, ale bude nás to stát zítra mnoho úsilí. Doufám, že

mi pomůžete, aby se toto nestalo jiné skupině, která nebude mít tolik štěstí a nedozví se to co vy,“ zeptal se dobrý pomocník.

### **cesta do hradu**

**Charakter:** cesta s buzolou

**Cíl:** automatizace práce s buzolou, obratnost, odhady vzdálenosti

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** údolí potoka s těžším terénem, sobota ráno

**Příprava:** 15 min., 1 instruktor

**Hráči:** všichni po jednotlivcích

**Materiál:** fáborky, buzoly

**Libreto:** Přímo k hradu vede pouze několik cestiček. Proto ji musíte znát, kdybychom utíkali stejnou cestou zpět. Znamenejte si ji bedlivě, značení stezky za pár hodin zmizí. Pak bychom mohli být nahraní.

**Realizace:** 20-30 min. 1 instruktor

Po probuzení se děti najedí. Pak mohou vyrazit na cestu. Dostanou buzolu. Dobrý pomocník prověří jejich dovednost práce s buzolou. Poté budou moci vyrazit na cestu podle fáborku. U každého fáborku se zastaví, naměří azimut, podle kterého půjdou, odhadne vzdálenost a vyrazí k dalšímu. Takto dojdou až k hradu, kde se zkontrolují zapsané azimuty. Dobrý pomocník jde jako poslední a sbírá fáborky.

### **velkolepé stavění**

**Charakter:** stavba přístřešků

**Cíl:** trénink uzlů, staveb z celt, představivosti

**F.Z:** 2

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** větší rovná plocha v blízkosti hradu, sobota dopoledne

**Příprava:** 15 min., 2 instruktoři

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, celt, prádelní šňůry, dřevěná tyč, návod ke stavbě

**Libreto:** Bůh ví, jak dlouho zde budeme pobývat. Proto stojí za to, abychom si udělali co největší a nejluxusnější stavení.

**Realizace:** 30-50 min. 1 instruktor

Pokusíme se děti vyhecovat. Budou stavět velké áčko z osmi kosočtvercových celt. Je potřeba je pospojovat, uvázat, vyzvednout a upevnit do země. Při této aktivitě je důležitá pomoc v případě i vedení, nebo jiné složitější stavby z celt.

### **záchranný plán**

**Charakter:** orientace podle map a buzoly, zabezpečení ohniště

**Cíl:** práce s buzolou, mapou, orientace v přírodě, odhady vzdálenosti, kooperace skupiny, zabezpečování ohniště

**F.Z:** 2

**P.Z:** 3

**Prostředí a doba hry:** okolí hradu, tento program se odehrává během dopoledne a odpoledne mezi odpočinkem z pátečního ponocování.

**Příprava:** 20 min., 2 instruktoři

**Hráči:** všichni, po menších skupinkách

**Materiál:** kostýmy, turistická mapa okolí, vojenská mapa okolí, buzola, velké křemeny (simulují krystaly), značky na stromy,

**Libreto:** „Nazrál čas, musíme se nachystat na mága. Mám připravené živelné kouzlo, které by mělo mága uvěznit, nebo minimálně zdržet. Potřebujeme oheň, který bude čerpat energii. Zde máte krystaly, díky nimž energie z ohňů bude čerpána do země. Voda pak prosytí, vzduch a uvězní na čas mága, abyste měli dost času utéci z okolí hradu. Buďte teď velmi opatrní, když mág zjistí, že něco tušíme, také se na to připraví,“ říká dobrý pomocník.

**Realizace:** 1,5 hodiny. 1 instruktor

Na vojenské mapě budou zaznamenána tři místa pro ohniště v dohledu hradu. Tak aby byla stále pod kontrolou. Děti musí vyskládat kameny ohniště a připravit dřevo, tak aby jej byli schopni co nejrychleji zapálit a necelou hodinu udržovat. Dále jim budou azimuty a počet kroků určovat směr a vzdálenost, kam mají rozmístit pět krystalů. Děti je roznesou a zaznačí do turistické mapy.

### **úniková cesta**

**Charakter:** tvorba lanové lávky

**Cíl:** procvičení uzlů, tvorby lanových lávek

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** dva silné stromy a vyčištěné prostranství, během ostatních aktivit

**Příprava:** 5 min., 1 instruktor,

**Hráči:** 3-5 vybraných dětí

**Materiál:** kostýmy, statické lano min. 25 m., karabina, dva a více koberců (dle tloušťky stromů), šátek, tužka, papír

**Libreto:** Není možné utéci stejnou pěšinou, jakou jsme sem přišli. Teď nás čeká připravit únikovou cestu. Za potokem jsou nebezpečné močály. Na jednoho z vás sešlu kouzlo, tak aby se tam mohl pohybovat. Ostatní mohou přecházet pouze přes lano, jinak by se utopili. Mé kouzlo nebude mít dlouhého trvání. Proto to musíme uvázat co nejrychleji. Od nynějška u sebe mějte vždy šátek, papír a tužku.

**Realizace:** 20-40 min. 1 instruktor

Dobrý pomocník si s sebou vytáhne maximálně 5 dětí. Ty s ním půjdou na místo, kde bude začínat úniková cesta. U jednoho stromu bude pouze jedno dítě. Pomocí lodních uzlů vyváží jednu nebo dvě lanové lávky. Při ukončení jedné se mohou děti vystřídat. Na vše dohlíží dobrý pomocník, aby byla lávka bezpečná.

### **hostina**

**Charakter:** divadlo

**Cíl:** sobotní teplý vydatný oběd

**F.Z:** 1

**P.Z:** 1

**Prostředí a doba hry:** tak aby vypadalo jako opravdická hostina, sobotní poledne

**Příprava:** 2 hodiny, 3-4 instruktoři,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, barva na tělo, všechny postavové kostýmy, imitace stolu, ubrusy, další kulisy na dokreslení atmosféry (poháry aj.), džusy, pečené maso, pečivo a další pochutiny

**Libreto:** Všichni se sejdou na uvítací hostinu, při níž je Awang uvítá.

**Realizace:** 1 hodina. 5 instruktor

Během dopoledních aktivit instruktoři připravují hostinu. Grilují kuřata, a prostírají stůl a sezení okolo. Dobrý pomocník svolá všechny děti z různých úkolů. Slova se ujme mág. „Již jste mě zde viděli, ale teprve v tuto chvíli mám tu čest vás uvítat na mém hradě. Doufám, že jste se pohodlně ubytovali. Je možné, že se tu poněkud zdržíte. Úkol, který pro vás mám, nebude nic snadného. Čeká vás mnoho dní nepohodlí, však když

budete plnit to, co vám povím, tak to snad dopadne dobře. Avšak teď tu nejsme od toho, abychom řešili tyto nepříjemné záležitosti. Pořádně se posilněte na další dobrodružství, které vás zde čekají. Teď vám přeji dobrou chuť. Jediné, co ještě musíme. Nakreslím všem na ruku znamení mé moci, které vás bude doprovázet na vašich dalších cestách a když budu chtít propůjčovat vám svoji moc. Pojděte tedy blíž. “ Těmito slovy zakončil mág svůj proslov. Děti přistupují k mágovi po jednom. S vyslovením magické formule, nabere na prst barvu na kůži a nakreslí dítěti na ruku ornament.

### **vězení**

**Charakter:** šifrování, vaření,

**Cíl:** procvičení zápisu šifer, obratnost s ohněm

**F.Z:** 2

**P.Z:** 5

**Prostředí a doba hry:** v již dříve postaveném přístřešku z celt, hned po hostině

**Příprava:** 5 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni, po jednotlivcích opouští vězení

**Materiál:** kostým čaroděje, zlého pomocníka, čaj (neobvyklé chuti)

**Libreto:** Awang je všechny pochytil. Nyní jsou v jeho plné moci. Však když udělají všechno tak, jak mají a v rámci jiných prací, které dostanou, mohou splnit úkoly od dobrého pomocníka.

**Realizace:** 2-5 h. 5 instruktor

Při ukončení hostiny mág znovu vstane se zlým úsměškem. „Nyní můžeme přistoupit k našemu úkolu. Je velmi prostý. Budete mi sloužit! Znamení, které máte na ruce, vás zavazuje životem k mé vůli. Teď jděte do svého obydlí, a dokud si pro vás sám nedojdu, nebo někdo z mých sluhů, tak nevytáhnete paty!“ Zaženeme děti do jejich vězení. Několik následujících hodin děti budou dostávat mnoho malých úkolů, které se budou týkat chodu hradu, ale i stavby lanového mostku přes blízký potok a mezitím budou mít možnost plnit malé úkoly od dobrého pomocníka. Nejprve jim pošle zprávu Morseovou abecedou, aby měli každý šatek, uvařili čaj, kterého se každý napije a smyje si tím znamení z rukou, později jim bude vysláno to, kdy a jak budou vysvobozeni. Další možností jsou dodělávky z předchozích úkolů a mnohé další. Tak, aby se děti měly vyžít a nezačaly se brzy nudit.

### **útěk I**

**Charakter:** běhací hra a práce s ohněm

**Cíl:** automatizace práce s ohněm

**F.Z:** 3

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** předem připravená ohniště (záchranný plán), za soumraku

**Příprava:** 5 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, bezpečná ohniště, sirky

**Libreto:** Nazrál správný čas. Až vás pustím, rozžehněte ohně. Kouzlo nám dá chvilku času, ale pak musíte velmi rychle na věž, ať máte dost času utéct.

**Realizace:** 15 min. 1 instruktor

Za soumraku přijde dobrý pomocník. Vypustí děti. Po jednotlivcích pošle děti, aby zapálily připravená ohniště v okolí. Pak se všichni sejdou na věži, nebo jiném místě určení, odkud se půjde na další aktivity.

## útěk II

**Charakter:** úteková hra

**Cíl:** zdokonalování manipulace s lany, překonání sama sebe, pohyb bez zrakových vjemů

**F.Z:** 5

**P.Z:** 4

**Prostředí a doba hry:** blízké okolí hradu, lanovou lávku (kterou děti vystavěly), krátce po soumraku

**Příprava:** 2-3 h., 2-4 instruktoři,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, dynamické lano (20 m), statické lano (50 m), 2x statické lano (25 m), 6x karabina, 2x jednoduchá kladka, 2x úvazky (60-80 cm), prusíkové lano (30 cm), 8x koberec (či jiná podložka na strom), slaňovací brzda, sedáky, šátky (pro každého), provázek 50-100 m

**Libreto:** „Nyní jste udělali vše, co bylo ve vašich silách. Nyní se dostaňte z hradu, pozor nezapomeňte na to, že až se dostanete do bariér v okolí hradu, nesmíte si za nic sundat šátek z očí. Jinak vás Awang velmi rychle najde a chytí, jelikož uvidí vašima očima. Dole vám můj kamarád ukáže, kudy utíkat dál. Na lávkách pozor na zem. Awangova magie není nikterak pěkná a nepřál bych vám si ji vyzkoušet na vlastní kůži. Až dojdete

na konec cesty, již si můžete sundat šátky. Počkejte tam na všechny, a až skončí boj, tak se nenápadně zkuste dostat do ležení. Pokud to půjde, zvítězili jsme, pokud ne tak utíkejte pryč. Bude zde velké množství zbytkové magie, takže když se vrátíte, rychle spát,“ říká dobrý pomocník

**Realizace:** 1,5 h. 5 instruktorů

V okolí hradu nalezneme místo kde se bude dobře upevňovat lano na slaňování (ideálně z hradu). Za lávku, kterou vystavěly děti, si děti teď už samy vyrobí ještě jednu lávku. Od stromu na kterém končí druhá lanová lávka, vedeme provázek do vzdálenějšího místa, odkud je vidět na místo finálního souboje.

Dobrý pomocník jim řekne poslední instrukce. Po jednom navazuje děti na slaňovací lano. Pod lanem stojí další instruktor, který jistí lano na cestu dolů. Odkáže je na místo, kde jsou lanové lávky. U nichž čekají další dva instruktoři, kteří jistí děti na lanových lávkách. Poté dětem zaváže oči a ti vyrazí na cestu podél provázku. Na konci se shromáždí a vyčkají na další etapu.

## **boj**

**Charakter:** divadlo

**Cíl:** vyvrcholení programu

**F.Z:** 1

**P.Z:** 1

**Prostředí a doba hry:** v místě, na které je dobře vidět z konce provázku, za tmy

**Příprava:** 10 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, pyrotechnika

**Libreto:** Dostali se do bezpečné vzdálenosti od hradu a naskytne se jim podívaná na magický, a ne jen, souboj mezi Awangem a dobrým pomocníkem.

**Realizace:** 5 min. 3 instruktoři

Jeden vedoucí je schovaný poblíž místa, kde končí provaz. Ve chvíli, kdy se tam sejdou všechny děti, dá znamení do tábořiště. Na místě scénky začne šermovat dobrý pomocník s Awangem. Poté začneme využívat pyrotechniky jakožto kouzel. Po skončení pyrotechniky uteče Awang do hradu a dobrý pomocník za ním, odtamtud se ozývá ještě chvíli rámus, který po chvílce utichne. Děti se plížením vrátí do postavených přístřešků a jdou spát.

### **dobytí hradu**

**Charakter:** divadlo

**Cíl:** rozvoj kreativity, silových schopností, týmové spolupráce

**F.Z:** 4

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** v místě tábořiště, neděle ráno

**Příprava:** 1-2 h., 2 instruktoři,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, dřevo na výrobu vrat, pila, hřebíky, kladivo, provazy, sekyra

**Libreto:** Ráno, když se jdou přesvědčit, co se tedy stalo a kdo zvítězil, tak najdou část hradu, kam zmizeli Awang a dobrý pomocník, zavřenou dveřmi.

**Realizace:** 45 min. 1 instruktor

Ve volném čase v průběhu víkendu se musí postavit dveře či jednoduchá vrata, kterými se zatarasí vchod, jímž zmizel Awang předchozího večera. Ve chvíli co se půjdou děti podívat, co se tedy stalo, tak se k nim přidá kamarád dobrého pomocníka. Sdělí jim že se mu nedaří dostat se dovnitř. Jejich úkolem je dostat dovnitř, ale nesmí poškodit hrad. Bránu by nemělo být zcela jednoduché odstranit. Po odstranění brány jako první vchází vedoucí.

### **záchrana dobrého pomocníka**

**Charakter:** běhací hra

**Cíl:** pohyb v terénu, rychlost, vytrvalost

**F.Z:** 4

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** nejbližší okolí

**Příprava:** 10 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** červené kartičky, kostýmy

**Libreto:** Pozor, je zde kouzlo. Vysává životní energii našeho přítele. Utíkejte a doneste mi kapky, které jsou všude po okolí. Tím ho zachráníme.

**Realizace:** 20 min. 1 instruktor



Do 100 m od hradu budou na stromech rozmístěny kartičky. Tak aby byly dosti viditelné. Děti budou mít za úkol nasbírat určité množství kartiček, které nosí vedoucímu. Ve chvíli, kdy donesou poslední, svolají se a vedoucí jim předvede přístup k člověku v bezvědomí podle regulí první pomoci. Dobrý pomocník vstane.

### **kořist**

**Charakter:** cesta za pokladem, hra s uzly

**Cíl:** práce s buzolou, procvičení uzlů

**F.Z:** 2

**P.Z:** 2

**Prostředí a doba hry:** na vyvýšeném místě, v neděli před obědem

**Příprava:** 15 min., 1 instruktor,

**Hráči:** všichni

**Materiál:** kostýmy, přírodní špagát 20 m, pytel, odměny, buzoly

**Libreto:** Děkuji vám za pomoc. Už jeho zlá magie nikomu neublíží. Dejte mi chvíli a díky jednomu rituálu zjistím, kde má ukryté své poklady.

**Realizace:** 30 min. 3 instruktor

Po magickém rituálu dobrý pomocník sdělí dětem, kde se nalézá poklad (cesta je zaznamenána v azimutech). Všichni se tam vypraví podle buzoly. Na místě, kde je uschovaný, bude ke stromu navázaný provaz. Děti budou mít za úkol uvazovat uzly, tak aby se po puštění lana nerozvázaly, dokud se nedostanou až k pytli s pokladem, který si spravedlivě rozdělí.

V neděli v odpoledních hodinách byl odjezd vlakem. Proto jsme věnovali zbylý čas odpočinku a řízené debatě o zažitém dobrodružství. V neposlední řadě úklidu místa (abychom jej opustili v co nejlepším stavu) a balení.